

**ANALISA SAJIAN PROGRAM ACARA
MY TRIP MY ADVENTURE EPISODE ULANG TAHUN
KEDUA DARI SEGI STRATEGI KREATIF**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan guna
mencapai derajat Sarjana Strata-1 (S-1)
Program Studi Televisi dan Film
Jurusan Seni Media Rekam



Oleh:

**Wahyu Satrio Pambuko
NIM. 11148130**

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA
2017**

PENGESAHAN

Skripsi berjudul:

**ANALISA SAJIAN PROGRAM ACARA
MY TRIP MY ADVENTURE EPISODE ULANG TAHUN KEDUA DARI
SEGI STRATEGI KREATIF**
disusun oleh

Wahyu Satrio Pambuko
NIM. 11148130

Telah dipertahankan di hadapan dewan penguji skripsi
Institut Seni Indonesia Surakarta
pada tanggal 6 februari 2017
dan dinyatakan telah memenuhi syarat.

Dewan Penguji

Ketua Penguji : Sri Wastiwi Setiawati, S.Sn., M.Sn.
Penguji Bidang : Stephanus Andre Triadiputra, S.Sn., M.Sn.
Penguji Pembimbing : Citra Ratna Amelia, S.Sn., M.Sn.
Sekretaris Penguji : Widhi Nugroho, S.Sn., M.Sn.

Surakarta, juli 2017
Institut Seni Indonesia Surakarta
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain


Ranang Agung Sugihartono, S.Pd., M.Sn.
NIP. 197111102003121001

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Wahyu Satrio Pambuko

NIM : 11148130

Program Studi : Televisi dan Film

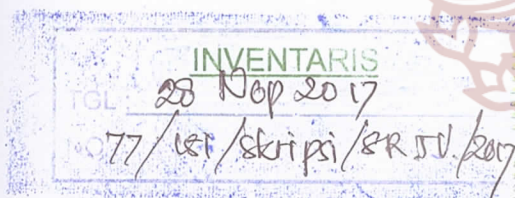
Menyatakan bahwa Tugas Akhir (Skripsi) berjudul “Analisa Sajian Program Acara *My Trip My Adventure* Episode Ulang Tahun Kedua Dari Segi Strategi kreatif” adalah karya saya sendiri dan bukan jiplakan atau plagiarisme atas karya orang lain. Apabila di kemudian hari skripsi ini terbukti sebagai hasil jiplakan atau plagiarisme, maka saya bersedia mendapatkan sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surakarta,

2017

Mahasiswa,



A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Wahyu Satrio Pambuko'.

Wahyu Satrio Pambuko.

NIM. 11148130

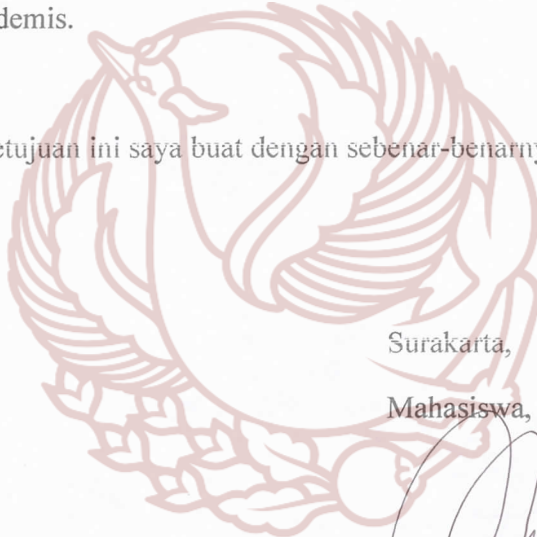
SURAT PERSETUJUAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Wahyu Satrio Pambuko
NIM : 11148130
Program Studi : Televisi dan Film

menyetujui laporan/artikel Tugas Akhir (Skripsi) berjudul “Analisa Sajian Program Acara *My Trip My Adventure* Episode Ulang Tahun Kedua Dari Segi Strategi kreatif” dipublikasikan secara *online* dan/atau cetak oleh Institut Seni Indonesia Surakarta dengan tetap memperhatikan etika penulisan karya ilmiah untuk keperluan akademis.

Demikian surat persetujuan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.



Surakarta, 2017

Mahasiswa,

Wahyu Satrio Pambuko
NIM. 11148130

PERSEMBAHAN

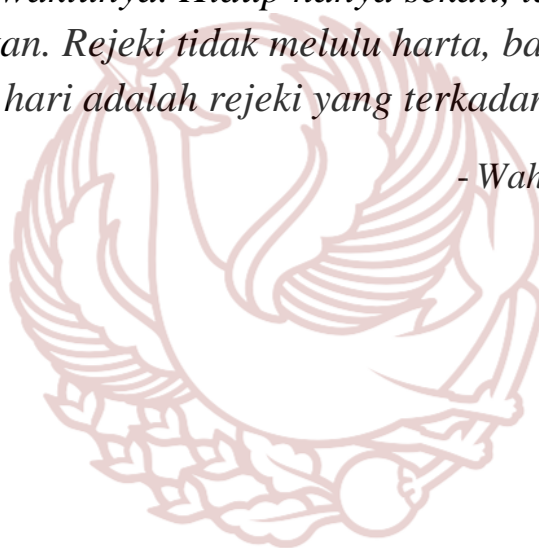
Untuk ibuk



MOTTO

“Semua ada waktunya. Hidup hanya sekali, lakukan yang kamu ingin lakukan. Rejeki tidak melulu harta, bangun tidur di pagi hari adalah rejeki yang terkadang tidak disadari.”

- Wahyu Satrio Pambuko-



ABSTRAK

Analisa Sajian Program Acara *My Trip My Adventure* Episode Ulang Tahun Kedua Dari Segi Strategi Kreatif (Wahyu Satrio Pambuko, 2017, xiv dan 123 Halaman). Skripsi S-1 Program Studi Televisi dan Film, Jurusan Seni Media Rekam, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta.

Penelitian ini membahas mengenai analisis strategi kreatif yang digunakan program acara *My Trip My Adventure* TRANS TV pada episode Ulang Tahun Kedua. Jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Penelitian dilakukan untuk mendeskripsikan serta menganalisis program acara tersebut. Strategi kreatif pada episode *Ulang Tahun Kedua*, difokuskan pada 13 elemen yang disebutkan pada buku Naratama, *Menjadi Sutradara Televisi*, 2013. Strategi kreatif tersebut dimengerti oleh *My Trip My Adventure* dan dijalankan sesuai teori yang sudah ada. Data diperoleh melalui wawancara dan studi dokumen. Proses analisis yang terdiri dari beberapa tahapan yang berlangsung secara interaktif, yaitu: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan dan verifikasi. Reduksi data digunakan agar hasil wawancara bisa mengerucut kepada penelitian analisa strategi kreatif terhadap program acara. Kemudian penyajian data berupa deskripsi hasil analisa program *My Trip My Adventure* episode ulang tahun kedua dari segi strategi kreatif yang dimiliki program acara tersebut. Tahapan terakhir yaitu penarikan kesimpulan dan verifikasi dilakukan dalam bentuk sajian bagan triangulasi teknik. Hasil penelitian menunjukkan adanya strategi kreatif yang dipakai pada program acara *My Trip My Adventure*. Hal tersebut terlihat pada konten yang terdapat pada tayangan *My Trip My Adventure* episode ulang tahun kedua. 13 elemen strategi kreatif meliputi; dari format program, bahasa naskah, target penonton, *punching line*, *gimmick* dan *funfare*, *clip hanger*, *Tune dan Bumper*, Tata Busana, Musik atau *backsound*, *Ritme dan birama* acara, logo, *set up and rehearsal*, *editing* hingga *interactive program*. Dari ke-tiga belas strategi tersebut program *My Trip My Adventure* menjalankan dan mengkoordinasi seluruh kerabat kerjanya. Sehingga program *My Trip My Adventure* menjadi salah satu program unggulan bagi TRANS TV. Serta dapat dijadikan referensi atau acuan bagi program acara lain dengan format program *travelling magazine*.

Kata Kunci: Strategi kreatif, Analisis, Format Program, *My Trip My Adventure*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis mampu menyusun dan menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi dengan judul “Analisa Sajian Program Acara *My Trip My Adventure* Episode Ulang Tahun Kedua Dari Segi Strategi Kreatif” guna memperoleh gelar sarjana.

Penulisan skripsi ini tidak bisa dilepaskan dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu penyusunan hingga terwujudnya skripsi ini. Penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Citra Ratna Amelia, S.Sn.,M.Sn. sebagai Dosen Pembimbing Skripsi penulis yang telah memberikan banyak bimbingan, motivasi, dan nasihat selama perkuliahan hingga terwujudnya skripsi.
2. Stephanus Andre Triadiputra, S.Sn, M.Sn, Widhi Nugroho, S.Sn., M.Sn., Citra Ratna Amelia, S.Sn.,M.Sn, dan Cito Yasuki Rahmad, S.Sn., M.Sn. sebagai Dosen Pereview atas masukan, saran, kritik, pendapat, pertanyaan, tanggapan, dan pengarahan selama proses tugas akhir skripsi.
3. Seluruh pendidik dan tenaga kependidikan Program Studi Televisi dan Film, maupun Pustakawan ISI Surakarta atas semangat, masukan, arahan hingga pengurusan administrasi dan referensi selama proses penyusunan skripsi ini.
4. Orangtua, ketiga saudara, dan seluruh keluarga besar penulis atas doa dan materi yang diberikan hingga terwujudnya skripsi ini.
5. Mbak Indri Yuliani selaku produser *My Trip My Adventure*, Mbak Tita, Mbak Audy, Mbak Dhea Amanda, Pak Christianus Hutaniyaya, Mas Dani, serta jajaran

tim redaksi TRANS TV yang sudah memberikan dan meluangkan waktu untuk bersedia memberikan informasi terkait data dan *copy* tayang program acara *My Trip My Adventure* sehingga skripsi ini bisa selesai dengan lancar.

6. Deg Mutiara Relung Sukma, terimakasih atas masukan, semangat, dan perhatian yang diberikan selama penyusunan skripsi hingga skripsi ini selesai, sampai saat ini juga.
7. Sewu yang sudah menemani penulis untuk jalan-jalan dan riwa-riwi kemanapun saya pergi (meski sering macet tapi selalu strong).
8. Bimo, Putri, Io, pak Jepri, Mutiara atas do'a dan semangat serta bantuan-bantuan yang selama ini diberikan hingga skripsi ini selesai.
9. Teman-teman kos pak Tarmin; Gasta, Kribo, Adit, Hayyu, Baim, Oni, Zharfian dan juga Gendu, Gilang, Pelo, Aziz, Danang, Dhea, Maya yang senantiasa menemani saat pusing mikir skripsi, semoga kemudahan untuk lulus juga diberikan pada kalian semua.
10. Semua pihak yang telah membantu penyusunan hingga terwujudnya skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Susunan skripsi ini penulis akui masih terdapat kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran untuk memperbaiki skripsi ini. Harapan penulis skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Surakarta, 2017

Penulis

DAFTAR ISI

<u>PENGESAHAN</u>	ii
<u>SURAT PERNYATAAN</u>	iii
<u>SURAT PERSETUJUAN</u>	iv
<u>PERSEMBAHAN</u>	v
<u>MOTTO</u>	vi
<u>ABSTRAK</u>	vii
KATA PENGANTAR	ix
<u>DAFTAR ISI</u>	x
<u>DAFTAR GAMBAR</u>	xiv
<u>DAFTAR TABEL</u>	xvi
<u>DAFTAR BAGAN</u>	xvii
<u>BAB I</u>	
<u>PENDAHULUAN</u>	
A. <u>Latar Belakang Masalah</u>	1
B. <u>Rumusan Masalah</u>	4
C. <u>Tujuan Penelitian</u>	4
D. <u>Manfaat Penelitian</u>	4
E. <u>Tinjauan Pustaka</u>	4
1. <u>Sumber Buku</u>	5
2. <u>Sumber Skripsi</u>	7
F. <u>Landasan Teori</u>	9
1. <u>Strategi Kreatif</u>	9
2. <u>Program Acara</u>	14
3. <u>Format Program</u>	15
4. <u>My Trip My Adventure</u>	15

<u>G. Metode Penelitian</u>	16
1. <u>Jenis Penelitian</u>	16
2. <u>Jenis Data</u>	17
a. <u>Data Primer</u>	17
b. <u>Data Sekunder</u>	17
3. <u>Teknik Pengambilan Sempel</u>	17
4. <u>Teknik Pengumpulan Data</u>	18
a. <u>Wawancara</u>	18
b. <u>Wawancara Tidak Langsung</u>	19
c. <u>Studi Dokumen</u>	19
5. <u>Analisa Data</u>	19
a. <u>Reduksi Data</u>	20
b. <u>Penyajian Data</u>	20
c. <u>Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi</u>	21
<u>H. Sistematika Penulisan</u>	23

BAB II

DESKRIPSI OBJEK KAJIAN

<u>A. Sejarah <i>My Trip My Adventure</i></u>	24
<u>B. Format Program <i>My Trip My Adventure</i></u>	25
<u>C. <i>My Trip My Adventure</i> Episode Ulang Tahun Kedua</u>	30
1. <u>Gathering Nasional Pertama Komunitas <i>My Trip My Adventure</i></u>	31
2. <u><i>My Trip My Adventure Anniversary Camp</i> di Pulau Kenawa – Sumbawa</u>	32
3. <u>Road To University</u>	32
<u>D. Tata Cahaya</u>	39
<u>E. Tata Suara</u>	40

F. <u>Pengisi Acara</u>	41
G. <u>Tata Kamera</u>	46
H. <u>Struktur Kerja Program <i>My Trip My Adventure</i></u>	53

BAB III

HASIL PENELITIAN

a. <u>Target Penonton</u>	56
b. <u>Bahasa Naskah</u>	58
c. <u>Format program</u>	89
d. <u><i>Punching Line</i></u>	94
e. <u><i>Gimmick and Funfare</i></u>	95
F. <u><i>Clip Hanger</i></u>	98
g. <u><i>Tune and Bumper</i></u>	99
h. <u>Penataan Artistik</u>	102
i. <u>Tata Busana</u>	112
j. <u>Musik dan <i>Backsound</i></u>	113
k. <u>Ritme dan Birama Acara</u>	114
l. <u>Logo</u>	115
m. <u><i>General and Rehearsel</i></u>	116
n. <u><i>Interactive Program</i></u>	118

BAB IV

PENUTUP

A. <u>Kesimpulan</u>	120
B. <u>Saran</u>	122

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

<u>Gambar 1. Foto Profil Denny Sumargo.....</u>	<u>42</u>
<u>Gambar 2. Foto Profil Dion Wiyoko.....</u>	<u>43</u>
<u>Gambar 3. Foto Profil Nadhine Chandrawinata</u>	<u>44</u>
<u>Gambar 4. Foto Profil Marshal Sastra.....</u>	<u>44</u>
<u>Gambar 5. Foto Profil David Jhon Schaap.....</u>	<u>45</u>
<u>Gambar 6. <i>Long Shoot</i> Pembawa Acara Melakukan Pertarungan Peresean</u>	<u>47</u>
<u>Gambar 7. <i>Eye Bird</i> Pemandangan Pulau Kenawa</u>	<u>48</u>
<u>Gambar 8. <i>Medium Shoot</i> Nadhine Chandradinata</u>	<u>49</u>
<u>Gambar 9. <i>Medium Shoot</i> Denny Sumargo.....</u>	<u>50</u>
<u>Gambar 10. <i>Low Angle Capture Copy</i> Tayang Program <i>My Trip My Adventure</i> ..</u>	<u>51</u>
<u>Gambar 11. <i>Low Angle Capture Copy</i> Tayang Program <i>My Trip My Adventure</i> ..</u>	<u>51</u>
<u>Gambar 12. <i>Extreme Close Up</i> Peti Bendera</u>	<u>52</u>
<u>Gambar 13. <i>Gimmick</i> Pertarungan <i>Peresean</i>.....</u>	<u>96</u>
<u>Gambar 14. <i>Opening Tune</i> Logo <i>My Trip My Adventure</i></u>	<u>100</u>
<u>Gambar 15. <i>Tune and Bumper</i> Logo <i>My Trip My Adventure</i>.....</u>	<u>102</u>
<u>Gambar 16. Perjalanan ke Kaki Bukit Selong.....</u>	<u>103</u>
<u>Gambar 17. Perjalanan Menuju Puncak Bukit Selong</u>	<u>104</u>
<u>Gambar 18. Tarian Khas Lombok, Nusa Tenggara Barat</u>	<u>104</u>
<u>Gambar 19. Pembawa Acara Mendapatkan Petunjuk</u>	<u>105</u>
<u>Gambar 20. Pembawa Acara Berdiskusi</u>	<u>106</u>
<u>Gambar 21. Pertarungan <i>Peresean</i></u>	<u>107</u>
<u>Gambar 22. Pembawa Acara Membaca Kertas Petunjuk.....</u>	<u>108</u>
<u>Gambar 23. Nadhine dan Denny <i>Free Diving</i>.....</u>	<u>109</u>
<u>Gambar 24. Pembawa Acara diatas Kapal</u>	<u>110</u>
<u>Gambar 25. Pengibaran Bendera <i>My Trip My Adventure</i></u>	<u>110</u>
<u>Gambar 26. Pembawa Acara diatas Puncak Bukit Kenawa</u>	<u>111</u>

DAFTAR TABEL

<u>Tabel 1. Bahasa Naskah Segmen 1.....</u>	60
<u>Tabel 2. Bahasa Naskah Segmen 2.....</u>	68
<u>Tabel 3. Bahasa Naskah Segmen 3.....</u>	76
<u>Tabel 4. Bahasa Naskah Segmen 4.....</u>	81
<u>Tabel 5. Bahasa Naskah Segmen 5.....</u>	86



DAFTAR BAGAN

<u>Bagan 1. Bagan Triangulasi Teknik</u>	22
<u>Bagan 2. Bagan Kerja Program Acara <i>My Trip My Adventure</i></u>	53



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Informasi dan komunikasi yang semakin meningkat setiap tahun menjadikan televisi sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan masyarakat Indonesia. Perkembangan televisi di Indonesia yang cukup pesat, menyebabkan stasiun-stasiun televisi menyajikan keberagaman format acara yang cukup menarik minat penonton. Dalam persaingan industri televisi, stasiun televisi berlomba-lomba meraih penonton melalui program acara mereka. Dapat disimpulkan bahwa format program televisi menjadi pondasi awal untuk merancang program acara dalam sebuah stasiun televisi.

Format program televisi adalah sebuah perencanaan dasar dari suatu konsep acara televisi yang akan menjadi landasan kreativitas dan desain produksi yang akan terbagi dalam berbagai kriteria utama yang disesuaikan dengan tujuan dan target penonton acara tersebut.¹

TRANS TV merupakan salah satu stasiun televisi yang banyak membuat program acara baru dengan format menarik. TRANS TV yang dimiliki oleh CT.Corp. adalah sebuah stasiun televisi swasta di Indonesia yang memulai siarannya secara *terrestrial* di area Jakarta dengan moto “Milik Kita Bersama”. TRANS TV yang memperoleh ijin siaran pada tanggal 1 Agustus 1998 mulai resmi bersiaran pada 10 November 2001, namun pada saat itu masih terhitung siaran percobaan. TRANS TV sudah membangun stasiun relai-nya, di Jakarta dan di

¹ Naratama, *Menjadi Sutradara Televisi* (Jakarta: PT. Grasindo, 2013), 69.

Bandung. Fungsi stasiun relai ialah untuk menerima gelombang elektromagnetik dari pemancar, kemudian memancarkan gelombang itu di daerahnya.² Tanggal 15 Desember 2001 sekitar pukul 19.00 WIB TRANS TV diresmikan oleh presiden Megawati Soekarno Putri dan memulai siaran secara resmi.³

TRANS TV banyak menciptakan program-program acara dengan *tagline* menghibur sekaligus memberikan informasi yang dikemas secara menarik seperti program *Food and Fashion*, *The Project Home and Decor*, *Sosmed Travelers*, *Super Trap* dan program-program lainnya. Salah satu program hiburan yang menjadi unggulan dari TRANS TV adalah program acara *My Trip My Adventure*. Program acara ini menyajikan tayangan dengan tema *travelling* ke tempat-tempat wisata yang berada di Indonesia. *My Trip My Adventure* termasuk salah satu program acara yang menjadi 10 program acara yang berkualitas di Indonesia.⁴

My Trip My Adventure merupakan program acara berformat *magazine* yang mengangkat petualangan wisata di Indonesia. Program *My Trip My Adventure* memiliki cara penyajian tayangan yang memunculkan keindahan alam melalui pengambilan gambar yang khas. Penyajian tayangan program *My Trip My Adventure* yang menjadi ciri khas adalah penggunaan teknik *eye bird* dan *subjektif shot*. Program acara *My Trip My Adventure* juga selalu berkembang setiap tahunnya.

² Morissan, M.A. *Manajemen Media Penyiaran strategi mengelola radio dan televisi. Edisi pertama* (Jakarta, Kencana, 2008). 55

³ https://id.wikipedia.org/wiki/Trans_TV#Sejarah Revo Arka Giri Sekanto . 7 Oktober 2015, pukul 14.50 WIB (penulis Revo Arka Giri Soekanto)

⁴ <https://www.kpi.go.id> diakses Selasa, 7 Oktober 2015, pukul 14.50 WIB

Program *My Trip My Adventure* dapat mempertahankan eksistensinya hingga saat ini, terbukti program tersebut telah tayang lebih dari 360 episode. Pada program *My Trip My Adventure* teknik *eye bird* dan *subjektif shot* selalu dominan digunakan untuk menyajikan gambar, sedangkan program acara lain seperti Jejak Petualang yang tayang di Trans TV jarang sekali menggunakan tehnik tersebut bahkan tidak menggunakan sama sekali. Meskipun mempunyai format program yang sama namun kedua tayangan tersebut tidak didominasi dengan menggunakan teknik *eye bird* dan *subjektif shot*. Perkembangannya program acara *My Trip My Adventure* terlihat dalam banyak hal, antara lain dalam hal pembawa acara. Selain itu pada setiap episodenya program acara *My Trip My Adventure* pasti menghadirkan hal-hal baru untuk membuat konten pada setiap episodenya berbeda, untuk jalan cerita, tempat dan juga aksi yang ditampilkan pada setiap episodenya. Peneliti bermaksud mengetahui latar belakang strategi kreatif yang digunakan oleh program acara *My Trip My Adventure*, yaitu Target Penonton, Bahasa Naskah, Format Acara, *Punching Line*, *Gimmick and Funfare*, *Clip Hanger*, *Tune and Bumper*, Tata Artistik, *Music and Fashion*, *Ritme* dan *Birama acara*, *ogo* dan musik *Track ID Tune*, *General Rehearsal* dan *Interaktif program*.

Paparan teori mengenai format program, ukuran gambar dan lain sebagainya ini merupakan acuan yang akan digunakan peneliti untuk menganalisis jenis format program dan strategi seperti Logo program acara yang hanya tulisan *My Trip My Adventure* dengan warna hitam dan putih, dengan Logo demikian apakah program acara *My Trip My Adventure* sudah sesuai dengan format *magazine* yang digunakan oleh program dan juga cara penggunaan Bahasa Naskah

Untuk mengetahui latar belakang tersebut maka peneliti mengambil judul penelitian “Analisis Program Acara *My Trip My Adventure* Episode Ulang Tahun Kedua Dari Segi Strategi Kreatif “ .

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini adalah : Apakah Strategi kreatif yang digunakan oleh program *My Trip My Adventure* Episode Ulang Tahun Kedua.

C. Tujuan penelitian

Mendeskripsikan dan menganalisa strategi kreatif yang digunakan oleh program *My Trip My Adventure* Episode Ulang Tahun Kedua.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian terdiri dari dua jenis, yaitu:

1. Secara teoritis, diharapkan peneliti dan pembaca mendapatkan pengetahuan mengenai kajian program televisi tentang strategi kreatif dalam program acara *My Trip My Adventure*.
2. Secara praktis, diharapkan dapat digunakan sebagai referensi atau bahan rujukan untuk penelitian lanjutan, mengenai analisis strategi kreatif program acara televisi berformat *magazine*.

E. Tinjauan Pustaka

Peneliti melakukan peninjauan lebih lanjut mengenai penelitian – penelitian sebelumnya. Penelitian tersebut dilakukan agar tidak terjadi penelitian serupa. Beberapa buku dan skripsi juga ditinjau untuk memenuhi kelengkapan teori yang diperlukan. Adapun buku dan skripsi yang ditinjau sebagai berikut :

1. Sumber Buku

a. Buku karya/karangan Haris Herdiansyah yang berjudul *Metodologi Penelitian Kualitatif* terbitan Salemba Hunimanika 2010. Buku ini menjelaskan mengenai penelitian kualitatif mulai dari fungsi metodologi kualitatif, tahapan dan format sampai pada bagaimana menguji validitas data dalam penelitian kualitatif. Buku ini berperan penting untuk peneliti dalam memahami penelitian kualitatif, di samping itu juga membantu peneliti untuk menyusun skripsi ini dengan benar menggunakan metode kualitatif. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Penulis nantinya akan mencari data berkaitan dengan program acara *My Trip My Adventure* setelah mendapatkan data penelitian, peneliti menganalisa kemudian menyajikan secara deskriptif kualitatif. Oleh sebab itu buku ini menjadi referensi yang penting bagi penelitian ini.

b. Buku karya/karangan Darwanto Sastro Subroto, yang berjudul *Produksi Acara Televisi* yang diterbitkan Duta Wacana University Press 1994. Buku ini menjelaskan tentang banyak hal yang berkaitan dengan televisi dan pemanfaatannya. Prinsipnya televisi mempunyai manfaat sebagai media massa yang sangat berpengaruh dibandingkan dengan media yang lain. Pemanfaatan dalam buku ini melingkupi televisi sebagai alat, karakteristik televisi, tema program acara, televisi sebagai media massa. Buku ini membantu peneliti dalam memahami dan menjelaskan tentang kamera dan ukuran gambar. Penelitian ini mendeskripsikan tentang strategi kreatif program *My Trip My Adventure*. Oleh sebab itu buku ini menjadi referensi yang penting bagi penelitian ini.

c. Buku karya/karangan Himawan Pratista,yang berjudul *Memahami Film* diterbitkan oleh Homerian Pustaka cetakan satu pada tahun 2008. Pada buku ini dipaparkan mengenai banyak hal namun peneliti menitikberatkan buku ini dalam menjelaskan pengertian dari teknik *subjectif shot* atau biasa disebut POV (*Point of View*). Selain itu pada buku tersebut dipaparkan bahwa teknik *subjektif shot* membuat penonton menjadi penonton yang aktif, karena mata kamera mewakili mata penonton untuk melihat keindahan yang disajikan. Penelitian ini akan menyajikan deskripsi mengenai teknik pengambilan gambar *subjectif shot* pada program *My Trip My Adventure*. Oleh sebab itu buku ini menjadi referensi yang penting bagi peneliti sebagai acuan untuk menyusun deskripsi mengenai teknik pengambilan gambar *subjectif shot* pada program *My Trip My Adventure*.

d. Buku karya/karangan Naratama,yang berjudul *Menjadi Sutradara Televisi* diterbitkan Grasindo pada tahun 2013. Buku ini membantu peneliti untuk melakukan penelitian. Buku ini menjelaskan tentang bagaimana menjadi sutradara televisi, mulai dari sutradara televisi, sekilas filosofi penyutradaraan televisi, dasar-dasar *single camera* dan *multi-camera*, *element of the shot*, tips untuk kreativitas acara hingga cara menyutradarai berbagai macam format acara televisi. Buku ini membantu penelitian sebab dalam penelitian ini akan membahas tentang elemen strategi kreatif dan penggunaannya pada program acara *My Trip My Adventure*, untuk itu buku ini menjadi acuan peneliti dalam menulis. Penelitian ini akan mendeskripsikan tentang strategi kreatif pada program *My Trip My Adventure*. Oleh sebab itu buku ini menjadi referensi yang penting bagi penelitian ini.

e. Buku karya/karangan Morissan,M.A. yang berjudul *Manajemen Media Penyiaran Strategi Mengelola Radio dan Televisi. Edisi pertama (Jakarta,Kencana.2008)*. Buku ini menjelaskan tentang pemahaman terhadap berbagai elemen inti yang menjadi alat untuk mencapai kesuksesan serta kemapanan media radio dan televisi. Secara mendalam buku ini membahas secara sistematis tiga pilar utama kesuksesan media penyiaran yaitu program, penyiaran dan teknik. Pengetahuan mengenai bagaimana mengelola radio dan televisi dengan menggunakan strategi manajemen yang sudah ditetapkan selama bertahun-tahun di negara lain juga dijelaskan pada buku ini. Buku ini membantu penulis memahami tentang#penjelasan stasiun relai dan beberapa pemahaman tentang program siaran serta jenis program.

2.Sumber Skripsi

a. Skripsi Doma Saski Pratyasari mahasiswi prodi Televisi & Film Institut Seni Indonesia Surakarta tahun 2014 yang berjudul *Strategi Kreatif Program Campursari Tambane Ati Di TVRI Jawa Timur*. Penelitian ini membahas mengenai strategi kreatif program pengarah acara dalam produksi program acara *Campursari Tambane Ati* di TVRI Jawa timur. Persamaan penelitian ini dengan skripsi tersebut terletak pada pembahasan yang diangkat dalam penelitian yaitu mengenai strategi kreatif. Sedangkan perbedaan skripsi tersebut dengan penelitian ini adalah objek program acara penelitian yang ada dalam penelitian. Skripsi karya Doma Saski Pratyasari membahas tentang strategi kreatif namun strategi kreatif yang diambil di dalam skripsi ini dalam hal pengarah acara. Skripsi ini cukup membantu peneliti untuk memahami tentang strategi kreatif.

b. Skripsi yang disusun oleh Issa Julina Pratiwi mahasiswi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung 2012 yang berjudul *Pengaruh Tayangan Program My Trip My Adventure Terhadap Minat Travelling Mahasiswa*. Fokus penelitian ini adalah tayangan *My Trip My Adventure* dan pengaruhnya terhadap minat *travelling* mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik angkatan 2012 Universitas Lampung. Tipe penelitian ini adalah eksplanatif yang bertujuan untuk menghubungkan atau mencari sebab akibat antara dua variabel. Sementara metode yang digunakan adalah metode survei yang menggunakan kuesioner. Persamaannya terdapat pada objek kajian skripsi, sedangkan perbedaannya adalah pada pisau bedah dalam pengumpulan data dan rumusan masalah yang diangkat dalam meneliti program acara *My Trip My Adventure*. Ini sangat membantu karena objek penelitian yang diambil sama.

F. Landasan Teori

Landasan teori perlu ditegakkan agar penelitian itu mempunyai dasar yang kokoh, dan bukan sekedar perbuatan coba-coba (*trial and error*).⁵ Landasan teori merupakan teori yang relevan yang digunakan untuk menjelaskan tentang variabel yang akan diteliti dan sebagai dasar untuk memberi jawaban sementara terhadap rumusan masalah yang diajukan (*hipotesis*), penyusunan instrumen yang diteliti.

⁵ Sugiyono. *Memahami Penelitian Kualitatif* (Bandung: Alfabeta, 2012), 52

1. Strategi Kreatif

Strategi kreatif merupakan dua kata berbeda yang terdiri dari kata strategi dan kreatif, strategi yaitu rencana yang cermat mengenai kegiatan untuk mencapai sasaran.⁶ Sedangkan kreatif berarti memiliki daya cipta; pekerjaan yang menghendaki kecerdasan dan imajinasi berdasarkan pada makna dari bahasa strategi kreatif.⁷ Peneliti dapat menyimpulkan maksud dari strategi kreatif adalah rencana khusus dan penentu atau penyusun rencana cerdas pemimpin berupa terobosan-terobosan baru dalam upaya tercapainya tujuan. Menurut Kasali strategi kreatif bagi stasiun televisi adalah orientasi pemasaran yang diberikan kepada orang-orang kreatif dalam membuat suatu program.⁸ Ada 13 elemen Strategi kreatif dalam produksi acara televisi yaitu dalam buku Naratama “*Menjadi Sutradara Televisi*” :

a. Target Penonton

Target penonton digunakan untuk mengetahui calon penonton yang akan menonton program acara, dengan mengetahui atau mengenali karakter penonton akan lebih mudah diterima karya atau program acara yang akan di buat. Ada tiga faktor klasifikasi target penonton, yaitu usia, jenis kelamin, dan status sosial

b. Bahasa Naskah

Bahasa naskah erat kaitanya dengan target penonton. Jika sudah menentukan target penonton, bahasa naskah yang digunakan harus sesuai

⁶ kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) (Jakarta :Balai Pustaka.2001. edisi ketiga)

⁷ ibid 5

⁸ Kasali. *Manajemen periklanan*. (Jakarta:gramedia. 2007), 77

dengan target penonton yang ingin dicapai. Karena bahasa naskah juga penting untuk kesuksesan dalam sebuah karya.

c. Format program

Format program adalah perencanaan dasar dari sebuah konsep yang akan menjadi landasan desain produksi. Format program sangatlah penting karena sebelum format program ditentukan, tidak akan bisa menentukan target penonton ataupun bahasa naskah, format program harus *clear* terlebih dahulu sebelum melangkah ke persoalan lain. Format program dibagi menjadi tiga yaitu : fiksi (drama) format ini diciptakan melalui proses imajinasi kreatif dari kisah-kisah drama atau fiksi yang direkayasa dan dikreasi ulang. Non fiksi format program televisi yang diproduksi dan diciptakan melalui proses pengolahan imajinasi kreatifitas dari realitas kehidupan sehari-hari tanpa harus menginterpretasikan ulang dan tanpa harus menjadi dunia khayalan. Terakhir adalah format acara berita dan olahraga adalah format program yang diproduksi berdasarkan informasi dan fakta atas kejadian dan peristiwa yang berlangsung pada kehidupan masyarakat sehari-hari.

c. *Punching Line*

Punching line adalah kejutan-kejutaan yang terjadi dalam setiap program acara untuk membuat penonton tidak jenuh dalam menyaksikan acara. Kejutan berupa komedi, pertanyaan dan juga ungkapan peribahasa ataupun kata-kata yang memotivasi.

d. *Gimmick and Funfare*

Gimmick dan funfare adalah cara yang digunakan untuk menarik penonton agar penonton tertarik untuk terus mengikuti acara. Banyak bentuk *gimmick* dan *funfare* yang digunakan untuk mendapat perhatian penonton seperti pergerakan kamera, kelucuan pemain atau *host*, *sound effect*, *backsound*, dan dapat dilakukan juga dengan teknik *editing*.

e. *Clip Hanger*

Clip hanger merupakan sebuah *scene* yang digantung atau ditunda karena adegan terpaksa harus dihentikan oleh iklan. Mempertahankan penonton, jadi penonton akan tetap mengikuti acara meskipun harus menunggu iklan.

e. *Tune and Bumper*

Tune dan bumper adalah sebuah identitas program dengan adanya *tune* dan *bumper* yang menarik karya yang dibuat akan mudah diingat karena *tune* dan *bumper* akan selalu muncul disetiap pembukaan karya ataupun di tengah acara maka dari itu *tune* dan *bumper* juga penting dibuat menarik agar penonton tidak mudah jenuh.

f. Tata Artistik

Tata artistik banyak berkaitan dengan banyak hal mulai dari penataan cahaya, efek-efek khusus dalam tata panggung, alat-alat yang digunakan, komposisi dan *blocking*, hingga *font* yang digunakan.

g. *Music and Fashion*

Selain isi siaran atau konten, penonton juga senang memperhatikan *wardrobe* dan *make up* pembawa acara juga musik yang menjadi ilustrasi program Bahasa naskah, *akting*, *visual* gambar semuanya menjadi menarik karena dukungan musik (*ilustrasi musik* dan *efek-efek* suara) dan *fashion* (*desain wardrobe*, *make up*, dan *properti*).

h. *Ritme dan Birama* acara

Ritme dan birama acara yaitu tempo yang digunakan untuk membuat acara tidak membosankan. Ada intro, refrain dan juga improvisasi untuk mengantisipasi kejenuhan penonton dimana hal tersebut banyak dilakukan untuk bisa mengatur *ritme* dan birama acara antara lain dengan menggunakan *punching line*, *sound effect* dan editing.

i. Logo Dan Musik *Track ID Tune*

Buatlah logo- Logo acara yang mudah diingat. Jangan terlalu sulit.⁹ Dan musik adalah identitas pada sebuah karya jadi haruslah bisa dinikmati. Dimana hal tersebut bertujuan untuk membuat penonton bisa menikmatinya lewat Logo dan musik.

j. *General Rehearsal*

General Rehearsal adalah latihan yang digunakan sebelum syuting dimulai ini digunakan bertujuan untuk meminimalisir kesalahan ketika syuting berjalan.

⁹ Naratama, *Menjadi Sutradara Televisi* (Jakarta: PT. Grasindo 2013). 131.

k. *Interaktif program*

Variasi ide-ide yang akan melibatkan partisipasi para penonton di rumah selain digunakan untuk mengetahui minat pemirsa terhadap suatu tayangan. Interaktif dengan pemirsa juga bermanfaat untuk mengembangkan ide-ide kreatif acara selanjutnya. Dengan adanya interaktif dengan pemirsa, pemirsa akan merasa dilibatkan dan semakin tertarik pada program tersebut.

Tiga belas elemen di atas adalah elemen-elemen yang membangun sebuah program acara di televisi, seluruh tips ini sangat dibutuhkan terutama pada saat praproduksi berdiskusi.¹⁰ Paparan teori mengenai format program, ukuran gambar dan lain sebagainya ini merupakan acuan yang akan digunakan peneliti untuk menganalisis jenis format program dan strategi kreatif pada program acara *My Trip My Adventure* yang merupakan objek penelitian.

2. Program

Program televisi adalah sebuah perencanaan dasar dari suatu konsep acara televisi yang akan menjadi landasan kreativitas dan desain produksi yang akan terbagi dalam beberapa kriteria utama yang disesuaikan dengan tujuan dan target pemirsa acara tersebut.¹¹ Pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa program televisi sangat berpengaruh pada keberhasilan sebuah acara televisi yang akan diproduksi.

¹⁰ Naratama, *Menjadi Sutradara Televisi* (Jakarta: PT. Grasindo 2013). 131.

¹¹ ibid 63.

3. Format Acara

Format acara adalah sebuah perencanaan dasar dari suatu konsep acara. Format acara terbagi atas tiga kategori menurut Naratama yaitu : fiksi drama, non fiksi dan berita.¹² Format *magazine* termasuk dalam kategori non fiksi karena pada dasarnya format tersebut diciptakan melalui proses imajinasi, kreatif dari kenyataan kehidupan sehari-hari yang mengutamakan unsur hiburan yang dipenuhi dengan aksi, gaya. Format *magazine* sendiri adalah program yang menampilkan informasi ringan dan mendalam, *magazine* menekankan pada aspek menarik suatu informasi dari pada aspek pentingnya. Format program digunakan untuk menganalisis apakah format program *My Trip My Adventure* sama dengan format program dalam teori yang ada.

3. *My Trip My Adventure*

Program acara *My Trip My Adventure* merupakan program acara berformat *magazine* yang mengangkat tentang *travelling* atau sebuah petualangan wisata mengeksplorasi daerah di Indonesia. *My Trip My Adventure* tayang di TRANS TV setiap hari Jum'at pukul 10.00 WIB, Sabtu dan Minggu pukul 08.30 WIB. Program acara *My Trip My Adventure* mempunyai cara penyajian yang cukup bagus, mereka menggunakan pembawa acara untuk membawakan acara sehingga terlihat lebih menarik minat penonton dikarenakan pembawa acara lebih komunikatif dalam hal menyampaikan informasi mengenai daerah wisata pada setiap episodenya. Mengenai program acara *My Trip My Adventure* peneliti menggunakannya

¹² ibid 71.

untuk mengetahui strategi kreatif yang digunakan oleh program *My Trip My Adventure*.

G. Metode Penelitian

Objek penelitian ini adalah program acara *My Trip My Adventure* yang ditayangkan oleh stasiun TRANS TV setiap hari Jum'at pukul 10.00 WIB, Sabtu dan Minggu pukul 08.30 WIB dengan durasi 30 menit. Penelitian ini mengambil pembahasan analisa program acara *My Trip My Adventure* Episode Ulang Tahun Kedua Dari Segi Strategi Kreatif.

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian pada skripsi adalah penelitian kualitatif yang menekankan pada pentingnya proses pengamatan mendalam yang dilakukan pada objek penelitian dari pada perhitungan secara persentase, angka, maupun analisis statistik lainnya. Beberapa definisi mengenai penelitian kualitatif mengantarkan pemahaman bahwa penelitian ini mengutamakan kualitas daripada kuantitas posisi peneliti terhadap objek penelitian. Ada pula definisi lain mengenai penelitian kualitatif yaitu:

Penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dll, secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah.¹³

Metode kualitatif digunakan untuk mendiskripsikan beberapa data yang diamati secara mendalam menggunakan kalimat terperinci sehingga mudah untuk

¹³ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif (Edisi Revisi)* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), 6.

dipahami. Pengaplikasiannya dengan cara pengumpulan data melalui wawancara dan studi dokumen berupa *copy* tayang program *My Trip My Adventure* Episode Ulang Tahun Kedua yang didapatkan peneliti dari *official program My Trip My Adventure*. Data dibagi menjadi dua macam yaitu :

2. Jenis data

a. Data Primer

Menurut Sugiyono sumber data primer adalah data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data.¹⁴ Pada penelitian ini data primer yang digunakan adalah *copy* tayang program *My Trip My Adventure* Episode Ulang Tahun yang Kedua yang didapatkan dari tim *My Trip My Adventure* dan wawancara dengan kerabat kerja program acara *My Trip My Adventure*.

b. Data sekunder

Data sekunder adalah sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya lewat orang lain atau lewat dokumen¹⁵. Data sekunder yang digunakan dalam penelitian ini adalah profil TRANS TV yang bersumber dari website resmi TRANS TV www.transtvwebsite.co.id.

3. Teknik Pengambilan Sampel

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sampel bertujuan (*purposive sampling*). Sampel bertujuan merupakan salah satu teknik pengambilan sampel yang didasarkan pada alasan-alasan tertentu. Senada dengan hal tersebut, definisi lain menyebutkan sampel bertujuan adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu.¹⁶ Sampel dalam

¹⁴ Ibid 62

¹⁵ Ibid 54

¹⁶ Ibid 53-54.

penelitian ini adalah program acara *My Trip My Adventure* episode Ulang Tahun Kedua yang ditayangkan pada 27 September 2015. Alasan mengambil sampel pada episode tersebut karena pada Episode Ulang Tahun Kedua *My Trip My Adventure* adalah episode yang istimewa pada Episode Ulang Tahun Kedua ini terdapat lima orang pembawa acara sekaligus dalam membawakan satu program, biasanya hanya ada dua pembawa acara saja yang tampil membawakan program. Episode ini juga menghadirkan peserta, yaitu masyarakat Lombok Nusa Tenggara Barat dan rombongan *My Trip My Adventure* Lombok dan juga 30 orang peserta *open trip* yang diundang oleh tim *My Trip My Adventure* untuk dilibatkan di dalam episode dua tahun *My Trip My Adventure*.

4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah teknik atau cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data atau memperoleh data. Data penelitian ini adalah tentang strategi kreatif program acara *My Trip My Adventure*. Peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, diantaranya adalah:

a. Wawancara

Wawancara merupakan pertemuan dua orang atau lebih untuk memperoleh data-data penelitian melalui proses tanya jawab antara narasumber dan peneliti¹⁷. Proses wawancara adalah teknik pengumpulan data yang paling utama dilakukan untuk penelitian ini. Wawancara yang digunakan adalah wawancara semi-terstruktur dan terbuka. Narasumber utama pada penelitian ini adalah *producer* program acara *My Trip My*

¹⁷ Esterberg, dalam Sugiono, *Memahami Penelitian Kualitatif* (Bandung: Alfabeta, 2012), 317

Adventure. Alat-alat yang digunakan pada saat wawancara adalah panduan wawancara berisi daftar pertanyaan, buku catatan.

b. Wawancara Tidak Langsung

Wawancara ini dilakukan peneliti untuk mendapatkan data yang diinginkan peneliti dengan pesan singkat dan *e-mail* untuk menanyakan hal-hal dalam penelitian. Proses wawancara tidak langsung yang dilakukan dengan *producer My Trip My Adventure* dilakukan pada bulan Agustus 2016.

c. Studi Dokumen

Studi dokumen adalah salah satu metode pengumpulan data kualitatif dengan melihat atau menganalisa dokumen-dokumen yang dibuat oleh subjek sendiri atau orang lain tentang subjek¹⁸. Peneliti melakukan pengamatan terhadap *copy* tayang yang didapatkan dari *producer My Trip My Adventure*. Dokumen *copy* tayang tersebut diamati oleh peneliti dengan cara menonton secara utuh episode tersebut.

4. Analisis Data

Analisis data adalah proses mengorganisasikan dan mengurutkan data ke dalam pola, kategori, dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis kerja seperti yang disarankan oleh data¹⁹. Tahapan analisis data dimulai saat tahapan pengumpulan data hingga berlangsungnya penelitian. Penelitian ini menggunakan tiga tahap dalam menganalisis data yaitu reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*display*

¹⁸ Haris herdiansyah, *metode penelitian kualitatif (jakarta selatan, salemba humanika 2010)*, 143

¹⁹ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif (Edisi Revisi)* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013), 280.

data), dan penarikan kesimpulan dan verifikasi (*conclusion drawing/verification*). Tahapan tersebut memungkinkan data bergerak secara terus-menerus mulai dari reduksi data sampai penarikan kesimpulan dan verifikasi serta sebaliknya. Proses analisis ini memberikan kemudahan dalam mendapatkan data sehingga terklasifikasikan sesuai tujuan penelitian.

a. Reduksi Data

Reduksi data merupakan proses berfikir sensitif yang memerlukan kecerdasan, keluasan dan kedalaman wawasan yang tinggi²⁰. Data yang dihasilkan dimungkinkan sangat banyak, beragam, dan rumit. Melakukan reduksi data berarti, memilih hal-hal yang pokok, fokus pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Hal ini dilakukan guna mempermudah dalam menemukan data-data penting yang berkaitan dengan penelitian, karena tidak semua data digunakan dalam penelitian ini. Data-data penting tersebut kemudian dikelompokkan sehingga dapat disajikan maupun ditarik sebagai kesimpulan dan verifikasi. Data yang direduksi pada penelitian ini adalah data yang diperoleh peneliti dari wawancara langsung, wawancara tidak langsung dan juga studi dokumen. Data yang penting atau berkaitan dengan penelitian kemudian peneliti pilih. Seperti data wawancara kemudian potongan gambar, jadi wawancara hanya di ambil hal yang berkaitan dengan wawancara yang penting-penting saja yang membantu peneliti dalam penelitian. Strategi kreatif ini kemudian dari sekian banyak gambar *My Trip My Adventure* pada Episode Ulang Tahun Kedua ini peneliti juga melakukan reduksi untuk mempermudah pengambilan data dan menarik kesimpulan.

²⁰ Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif* (Bandung: Alfabeta, 2012), 93.

b. Penyajian Data

Miles dan Huberman dalam buku Sugiyono menyatakan bahwa yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah teks yang bersifat naratif²¹. Sajian data merupakan upaya untuk mengorganisir data sehingga mudah untuk dibaca, dilihat, dan diinformasikan. Data yang disajikan merupakan hasil dari reduksi data maupun verifikasi yang perlu direduksi kembali. Sajian data pada penelitian ini adalah analisa dan pendiskripsian tentang 13 elemen strategi kreatif program acara *My Trip My Adventur* dan potongan gambar *My Trip My Adventure*. Data tersebut disajikan dalam bentuk tabel dan deskripsi gambar.

c. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi

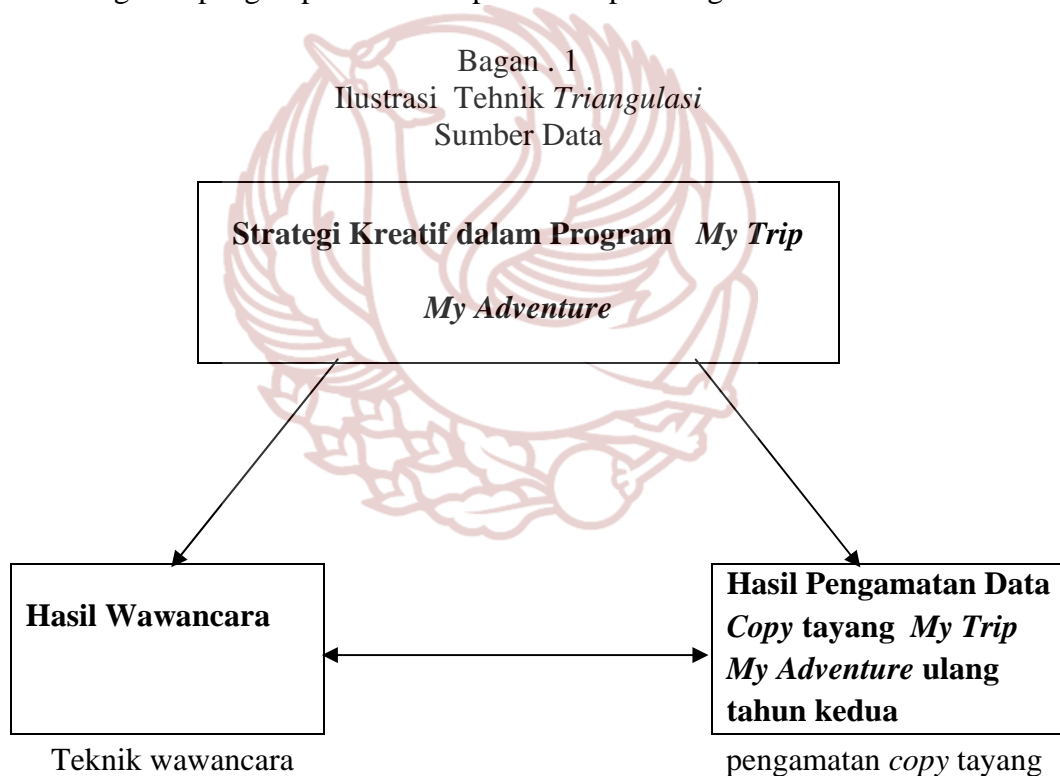
Tahap ini diletakkan setelah reduksi dan penyajian data dilakukan. Di dalam penarikan kesimpulan dimungkinkan terjadinya perbedaan dengan rumusan masalah awal yang telah dirumuskan sebelumnya..Hal tersebut bisa terjadi karena jawaban atas rumusan masalah yang ditemukan dalam penelitian ini bersifat dinamis sejalan dengan data-data yang ditemukan di lapangan.

Data-data tersebut akan diolah atau diverifikasi dengan cara *Triangulasi* teknik. *Triangulasi* teknik adalah penggunaan beragam teknik pengungkapan data yang dilakukan kepada sumber data.²² Menguji kredibilitas data dengan *Triangulasi* teknik yaitu mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Pada penelitian ini sumber

²¹ Sugiyono. *Memahami Penelitian Kualitatif* (Bandung: Alfabeta, 2012),92

²² Prof.Dr.Djam'an Satori, M.a. Dr.Aan Komariah, M.Pd. *metodologi penelitian kualitatif* (Bandung: Alfabeta, 2010),171

data adalah program acara *My Trip My Adventure* kemudia dicek melalui wawancara kepada tim produksi program *My Trip My Adventure* kemudian dengan pengamatan hasil jadi atau *copy* tayang program *My Trip My Adventure* Episode Ulang Tahun Kedua. Bila ternyata diperoleh hasil pengamatan yang berbeda dengan hasil wawancara maka peneliti perlu melakukan diskusi lebih lanjut dengan sumber data atau yang lain untuk memastikan data yang dianggap benar. Untuk lebih jelasnya teknik triangulasi pengumpulan data dapat dilihat pada bagan 1



Peneliti mencari data mengenai strategi kreatif program acara *My Trip My Adventure* melalui wawancara langsung dengan narasumber yaitu tim program acara *My Trip My Adventure*. Setelah mendapatkan data, peneliti menganalisis data

kemudian peneliti dapat menarik kesimpulan dan menyajikan hasil penelitian secara deskriptif kualitatif.

Teknik ini dilakukan untuk mengumpulkan data dengan cara menganalisa data kepada sumber data utama yaitu program acara *My Trip My Adventure*, dengan cara wawancara dan melihat *copy* tayang program acara *My Trip My Adventure*. Hal ini dilakukan peneliti untuk menarik kesimpulan atau hasil yang ingin didapatkan oleh peneliti apakah strategi kreatif memang digunakan oleh program acara *My Trip My Adventure*.

H. Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini terdiri dari empat bab. Masing-masing bab dibagi ke dalam sub-bab dengan penulisan sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan yang berisi uraian latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, kerangka pikir, metode penelitian dan sistematika penelitian dengan objek program acara *My Trip My Adventure*.

BAB II Program Acara *My Trip My Adventure*, berisi deskripsi mengenai program acara *My Trip My Adventure* dan *My Trip My Adventure Episode Ulang Tahun Kedua* serta struktur kerja program *My Trip My Adventure*.

BAB III Deskripsi strategi kreatif program Acara *My Trip My Adventure* beserta analisisnya.

BAB IV Kesimpulan dan Saran, berisi hasil serta saran yang relevan dengan penelitian ini.

BAB II

DESKRIPSI OBJEK KAJIAN

A. Sejarah *My Trip My Adventure*

My Trip My Adventure merupakan program acara yang ditayangkan oleh stasiun televisi swasta TRANS TV. Tayangan yang sudah berjalan lebih dari tiga tahun itu mengambil tema petualangan. Perjalanan dari satu tempat ke tempat lain yang tersebar di kota dan pelosok Indonesia yang dikunjungi untuk melakukan eksplorasi. Tujuan program acara *My Trip My Adventure* adalah untuk mengeksplorasi tempat-tempat wisata alam dan memperkenalkan serta memperlihatkan kepada masyarakat luas bahwa Indonesia memiliki kekayaan alam yang sangat indah dan menawan.

“Pertama, jadi kita itu *pengen* bikin sebuah program magazine travelling show yang berbeda dari yang sudah ada. Jadi kalau dulu trans tv itu kan punya koper dan ransel, trus sebelumnya udah ada *selebriiti on vacation* trus di trans7 ada jejak petualang. Nah kita *pengen* satu hal yang beda tapi tetep genrenya”.²³

Dilihat dari hasil wawancara di atas *My Trip My Adventure* muncul dari ide untuk membuat suatu program *travelling* yang sama dengan program yang sudah ada sebelumnya namun dengan format dan variasi yang berbeda. *My Trip My Adventure* muncul dan ditayangkan oleh Trans TV pertama kali pada bulan September 2013.

²³ Wawancara dengan Indri Yuliani *Producer* Program *My Trip My Adventure* Jakarta, 15 November 2016

Program ini menghadirkan konsep *travelling* dan *adventure* yang unik dan menarik. Menarik dalam hal pengambilan gambar yang lebih variatif serta menginspirasi pemirsanya untuk turut melihat keindahan alam pada masing-masing daerah. Pada Program *My Trip My Adventure* banyak inspirasi muncul dalam konten acaranya, antara lain dari bakti sosial hingga menjaga kelestarian alam yang senantiasa dikampanyekan dalam program acara *My Trip My Adventure*. “#nyampahsebarangakasik” adalah *quote* yang selalu di katakan oleh salah satu pembawa acara yang dalam setiap tayangan program acara *My Trip My Adventure*.

B. Format program *My Trip My Adventure*

My Trip My Adventure merupakan satu di antara beberapa program acara yang ada di Trans Tv. Program acara ini dinilai memiliki daya tarik untuk menghibur, mendidik, sekaligus menginspirasi bagi pemirsa. Program acara *My Trip My Adventure* mendapatkan predikat sebagai Pemenang Anugerah KPI 2014 dalam kategori Program Televisi *Feature* Budaya Terbaik.²⁴ Melalui episode yang hadir tiga kali dalam seminggu, tim produksi *My Trip My Adventure* memvisualkan kehidupan berbudaya, keindahan alam, serta kearifan lokal tiap daerah di Indonesia. Format program acara *My Trip My Adventure* tidak pernah mengalami perubahan yang signifikan. Mereka bekerjasama sesuai tugas masing-masing di lokasi produksi. Tugas tersebut antara lain sebagai *executive producer*, *video journalist*, hingga *production assistant*.

²⁴ www.kpi.go.id/index.php/lihat-terkini/38-dalam-negeri/32406-pemenang-anugerah-kpi-2014, diakses tgl 25 Februari 2015, pkl. 14.22 WIB

Program acara *My Trip My Adventure* termasuk ke dalam rumpun format *magazine*. Format program *magazine* adalah penyuguhan bermacam-macam topik dalam satu paket yang utuh.²⁵ Format program *magazine* sendiri adalah program yang menampilkan informasi ringan dan mendalam. *Magazine* menekankan pada aspek menarik suatu informasi. Program acara *My Trip My Adventure* tayang setiap hari Sabtu dan Minggu pukul 08.30–09.15 WIB dipandu oleh dua pembawa acara laki-laki yaitu Vicky Nitinegoro dan Hamish Daud Wylie dan dua pembawa acara pendamping yaitu Nadine Chandrawinata dan Denny Sumargo. Mereka kerap melakukan perjalanan ke tempat-tempat wisata yang ada di Indonesia khususnya tempat wisata alam yang belum terlalu populer, jumlah durasi tayangan program acara *My Trip My Adventure* adalah 45 menit. Rata-rata konten tayangan berdurasi 27 menit 35 detik dan durasi iklan 17 menit 25 detik. Program ini terdapat perubahan yaitu jam tayang yang saat ini menjadi tiga kali dalam seminggu di TRANS TV pada hari Jumat pukul 07.30 WIB, Sabtu dan Minggu pukul 08.30 WIB dengan durasi 1 jam.

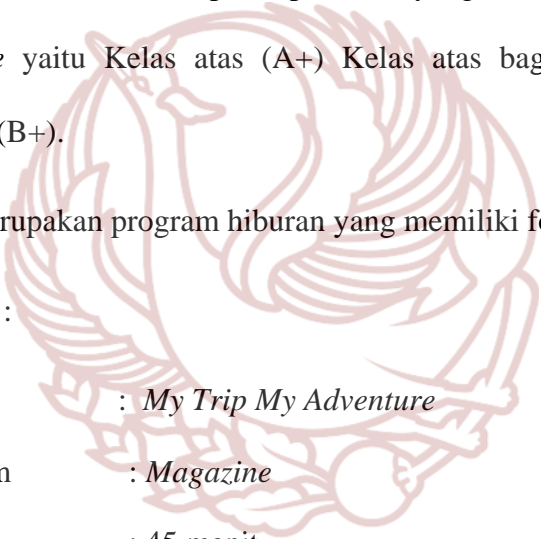
Dikutip dari buku Naratama “Menjadi Sutradara Televisi” tahun 2013, salah satu kesuksesan dalam membuat program acara yang sukses dan disukai oleh banyak orang adalah menentukan target penonton.²⁶ Dalam menentukan target penonton hal dasar yang harus dipelajari adalah memahami klasifikasi target penonton, ada tiga hal yang harus dimengerti yaitu usia, jenis kelamin, dan status sosial. Dalam hal ini *producer* program acara *My Trip My Adventure*

²⁵ Subroto Sastro Darwanto 1994. *Produksi Acara Televisi* (duta wacana university press: Yogyakarta. 224

²⁶ Naratama, *Menjadi Sutradara Televisi* (Jakarta: PT. Grasindo, 2013,125)

sudah memahami siapa target penonton yang akan melihat program acara *My Trip My Adventure*, terbukti dari wawancara yang dilakukan oleh peneliti. Program *My Trip My Adventure* menentukan target penonton sendiri dibantu dari pihak lembaga *Survey AC Nielsen*, dari data yang diperoleh target penonton program acara *My Trip My Adventure* sudah diklasifikasikan dari usia, jenis kelamin dan juga status sosial. Dari jenis usia target penonton program acara *My Trip My Adventure* adalah mulai usia dari 13 – 35 tahun, kemudian dari klasifikasi jenis kelamin adalah perempuan dan yang terakhir adalah status sosial target *audience* yaitu Kelas atas (A+) Kelas atas bagian bawah (A) Kelas menengah atas (B+).

Program ini merupakan program hiburan yang memiliki format program sebagai berikut :



Judul	: <i>My Trip My Adventure</i>
Format Program	: <i>Magazine</i>
Durasi	: 45 menit
Jam Tayang	: Jum'at pukul 07.30 WIB. Sabtu dan Minggu pukul 08.30 WIB
Target Audience	
Umur	: 13 - 35 tahun
SES	: A+, A dan B+
Jenis Kelamin	: Perempuan
Production Method	: <i>Taping - EFP (Electronic Field Production)</i>
Lokasi	: <i>Out Door</i>

Meskipun sama-sama merupakan program acara *travelling*, *My Trip My Adventure* mempunyai perbedaan yang khas dibandingkan dengan acara lain seperti *Indonesia Bagus*. Pada awalnya pembawa acara *My Trip My Adventure* terbentuk oleh sekelompok selebriti muda yang gemar bertualang untuk mejaga kelestarian alam dan budaya Indonesia dengan cara mendatangi tempat yang belum tereksplorasi sebelumnya. Tidak hanya itu, *My Trip My Adventure* juga sering mengundang bintang tamu untuk menjadi pembawa acara menemani pembawa acara utama membawakan acara. konsep acara *My Trip My Adventure* lebih santai, tenang dan nyaman dilihat. Namun tidak mengurangi nilai dari hiburan dan informasinya. Alur dan pergantian *scene* rapi dan tidak membingungkan. Terlihat dari pengamatan peneliti dalam mengamati *copy* tayang program *My Trip My Adventure*.

Program acara *My Trip My Adventure* memberikan nilai-nilai sosial, tips-tip dan ajakan bertualang serta memberikan kata-kata penyemangat yang bermanfaat. Oleh sebab itulah program acara *My Trip My Adventure* dinilai peneliti memiliki edukasi yang tinggi karena informasi yang diberikan lebih mendetail. Tim *My Trip My Adventure* selalu menjelajah ke tempat yang baru. Mereka sukses mengangkat destinasi-destinasi wisata baru yang belum pernah tereksplorasi dilihat dari dukungan Kementerian Pariwisata (Pesona Indonesia). Program acara *My Trip My Adventure* dapat diterima masyarakat sebagai program acara *travelling* yang paling tren. Terlihat dari penjualan kaos bertuliskan *My Trip My Adventure* pada pusat oleh-oleh di setiap lokasi wisata.

Banyak kisah yang terlahir dari petualangan program acara *My Trip My Adventure*. Salah satunya peneliti mengambil contoh pada episode 31 Mei 2015, yakni episode Labuhan Bajo Nusa Tenggara Timur. *My Trip My Adventure* terdiri dari lima segmen. Pembawa acara yang tampil pada episode ini adalah Nadine dan Dion. Pada Segmen pertama pembawa acara memperkenalkan diri dan memperkenalkan destinasi wisata yang akan di tempuh kemudian menyapa pemirsa dengan *tagline* “*My Trip My Adventure*”. Setelah itu mereka memulai menjelajah di pulau Padar dengan informasi lengkap terkait pulau tersebut. Di segmen kedua mereka *snorkling* di *Manta Point*.²⁷ Mereka bertemu banyak ikan pari *manta*²⁸ dengan jarak lumayan dekat. Segmen ketiga pembawa acara melakukan *diving* di lokasi yang sama. Bedanya, di segmen ini para pembawa acara mengulas informasi serta biodata tentang ikan *manta* dari segi fisik maupun habitatnya. Sebelum masuk ke segmen empat ada suatu adegan pembawa acara memperkenalkan satu produk sebagai sponsor di episode ini.

Segmen ke-empat para pembawa acara menikmati makanan dengan pemandangan *full moon* di atas kapal lalu beristirahat karena besok masih akan melakukan perjalanan. Sebagai penutup, di segmen kelima ini Dion Wiyoko berkunjung ke dalam Goa Rangko bersama salah satu penduduk lokal asli yang benar-benar tahu daerah Labuhan Bajo. Mereka hanya berdua karena Nadine jatuh sakit. Keindahan goa diperlihatkan dengan dinding goa berbentuk tirai dan kolam air tawar menggenang berwarna biru yang bisa untuk berenang. Di akhir segmen Dion memberi kata-kata berupa nasehat dan pesan-pesan untuk menjaga

²⁷ Manta point adalah sebuah pulau yang berada di Labuhan Bajo Nusa Tenggara Timur.

²⁸ Manta adalah ikan pari, bentuknya seperti layang-layang, ekornya panjang, <http://kbbi.web.id>.

kelestarian alam. Selain itu dia juga berterimakasih kepada keluarga MTMA dan semua yang telah berpartisipasi.

My Trip My Adventure selalu mengalami perbaikan untuk menjaga kualitas program acara agar tetap menarik perhatian para pemirsanya. Beberapa kali *My Trip My Adventure* mengadakan episode spesial seperti *Episode Ulang Tahun TRANS TV*, *Episode Kemerdekaan* dan terutama episode ulang tahun *My Trip My Adventure* sendiri. Setiap tahun *My Trip My Adventure* merayakan ulang tahunnya dengan membuat episode istimewa. Yang membedakan episode mingguan dengan episode spesial adalah aksi yang terdapat pada konten yang dibuat. Pengambilan gambar ketika di episode spesial lebih variatif dan lebih bagus serta lebih menggambarkan keindahan *landscape* dan panorama alam Indonesia. Baju yang digunakan juga berbeda, di episode spesial para pembawa acara berpakaian sesuai dengan tema dan konten yang ada. Misalnya yang biasanya menggunakan kaos oblong menjadi gaun atau jas. *Backsound* yang dipakai pada episode spesial juga berkaitan dengan tema dan adegan yang akan dibangun.

C. *My Trip My Adventure* Episode Ulang Tahun Kedua

Bulan September 2015, genap dua tahun program *travelling My Trip My Adventure* hadir untuk pemirsa televisi di Indonesia. Suatu program unggulan TRANS TV yang menggambarkan petualangan keindahan alam Indonesia ini mulai berkembang dari hari ke hari mulai dari jam tayang dan juga pembawa acara. Bukan hanya itu pada ulang tahun kedua program acara *My Trip My*

Adventure ini juga sudah berkerja sama dengan Pesona Indonesia dan juga Dinas Pariwisata Indonesia untuk mengenalkan keindahan Indonesia di dunia.

Setiap program siaran televisi tentunya tidak langsung diterima begitu saja oleh masyarakat, sehingga membutuhkan strategi kreatif agar tujuan program bisa tercapai. Strategi kreatif yang diterapkan oleh program acara *My Trip My Adventure* berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti yang dibatasi pada satu episode, yakni Episode Ulang Tahun Kedua program *My Trip My Adventure* Episode ini ditayangkan pada tanggal 27 September 2015.

Alasan pemilihan episode tersebut dikarenakan setiap episode memiliki keunikan tersendiri yang mengacu pada strategi kreatif yang diterapkan program acara. Episode Ulang Tahun Kedua program *My Trip My Adventure* yang ini merupakan episode istimewa karena pada episode tersebut untuk pertama kalinya semua pembawa acara *My Trip My Adventure* dihadirkan untuk membawakan acara. Pada episode kali ini, tidak hanya disiarkan di televisi saja namun ada beberapa kegiatan *off-air* untuk mengapresiasi pemirsa setia *My Trip My Adventure*. kegiatan *off-air* yang telah berlangsung yaitu mengumpulkan Komunitas Nasional Pertama *My Trip My Adventure* yang dihadiri oleh 150 perwakilan penggemar *My Trip My Adventure* dari 21 regional Komunitas *My Trip My Adventure* se-Indonesia. Acara ini dibuat secara mandiri oleh pemirsa kota Malang pada Sabtu-Minggu, 29-30 Agustus 2015.

Kegiatan ini sekaligus menjadi deklarasi peresmian komunitas *My Trip My Adventure* yang tumbuh subur di berbagai kota di indonesia. Kemudian acara tersebut ditayangkan oleh TRANS TV pada hari minggu, 20 september 2015 dan

menjadi *trending topic* nasional. Selain di Malang masih ada rangkaian acara di daerah lain yaitu; *My Trip My Adventure Anniversary camp* di pulau kenawa – Sumbawa. *Shooting Episode Spesial Ulang Tahun My Trip My Adventure* di pulau kenawa Sumbawa NTB pada 15 – 16 september 2015 ini melibatkan 30 penggemar yang dipilih dari 432 pendaftar. 30 penggemar tersebut mayoritas karyawan dengan beragam profesi seperti; dokter umum, dokter gigi, polisi, pengelola bank BUMN, *customer service*, mahasiswa, perawat hingga jurnalis diberikan tantangan untuk menjadi nekat traveller dan bertemu di pulau kenawa Sumbawa pada hari dan jam yang telah ditentukan. Kejutan dan kisah menarik para penggemar sejati *My Trip My Adventure* yang akhirnya sampai dan bertemu para pembawa acara dan tim produksi *My Trip My Adventure* di sebuah pulau kecil yang indah di Sumbawa menjadi momen indah yang tidak akan terlupakan bagi para peserta. Selain bisa bertemu dan berkemah bersama tim produksi dan 5 pembawa acara *My Trip My Adventure*. Para penggemar berasal dari berbagai kota di Indonesia seperti Jakarta, Yogya, Surabaya, Semarang, Denpasar, diajak terlibat dalam rangkaian *shooting* dan ditutup dengan pelepasan penyu di pulau kenawa NTB.

Penutup pada Episode Ulang Tahun *My Trip My Adventure* mengadakan acara seru bertajuk “*Road To University*”. Acara ini bertujuan agar program *My Trip My Adventure* menjadi dekat kepada kalangan anak muda. Program *My Trip My Adventure* telah melakukan perjalanan ke 3 kampus di Jabodetabek yaitu Institut Pertanian Bogor, Universitas Negeri Jakarta dan Universitas Indonesia pada periode Oktober - Desember 2015. Bedah program ini membahas

tentang bagaimana program *My Trip My Adventure* dibuat dan diproduksi menjadi ajang berbagi pengalaman dari praktisi industri televisi nasional, para pembawa acara dan mahasiswa. Pada Episode Ulang Tahun *My Trip My Adventure* kedua ini terdiri dari lima segmen. Sebelum memasuki segmen pertama, program acara ini dibuka dengan pengenalan pembawa acara satu persatu dengan pengambilan gambar yang bervariasi dari mulai *extreme long shot*, *medium shot*, *long shot* dan berakhir dengan *extreme long shot*. Pembawa acara terdiri dari Denny Sumargo, Dion Wiyoko, Nadine Candrawinata, Marshal Sastra, David Jhon Scap. Pada episode ulang tahun kedua ini terdapat lima segmen, yang dipaparkan dalam penjelasan berikut ini

1. Segmen Pertama

Segmen pertama dibuka dengan kata-kata mutiara tentang dedikasi mereka sebagai pemuda yang ingin menunjukkan karya melalui keindahan alam Indonesia. Para pembawa acara *My Trip My Adventure* menggunakan tata rias dan tata busana yang sederhana, hanya menggunakan setelan busana *travelling* dengan kaos berwarna hitam yang bertuliskan *My Trip My Adventure* dan tidak menggunakan *hand* properti. Kemudian kelima pembawa acara menyerukan “*My Trip My Adventure* bersama pesona Indonesia.” Beberapa pengambilan gambar yang dilakukan dengan teknik *eye bird* kemudian *long shot* dengan latar belakang tebing dan laut di Lombok. *Backsound* pada segmen ini adalah potongan lagu yang membangun suasana yang heroik serta *voice over* dari para pembawa acara.

Perjalanan mereka dimulai dengan mengendarai *jeep* serta motor *trail* yang diisi *voice over* tentang perjalanan *My Trip My Adventure* selama dua tahun.

Segmen pertama ini mereka menjelaskan tentang misi mencari bendera di bawah laut pada program acara “Dua tahun *My Trip My Adventure* untuk Indonesia.” Awal pencarian mereka dikawal oleh beberapa rombongan *My Trip My Adventure* dari Lombok. Mereka mencari petunjuk pertama di bukit Selong, Lombok Timur, Nusa Tenggara Barat. Busana yang mereka gunakan tetap dengan setelan *travelling* dan menggunakan kaos Pesona Indonesia berwarna putih serta membawa tas ransel. Rombongan hanya mengantarkan sampai kaki bukit dan mereka berlima harus menjalani perjuangan perjalanan mereka sendiri. Perjalanan awal mereka harus *tracking* bukit dengan berjalan dan sedikit berlari di bawah terik matahari. Sesekali beristirahat dan mereka saling memberi semangat. Pada segmen pertama ini mereka lebih menjelaskan tentang awal perjalanan yang harus ditempuh, pemandangan alam yang menakjubkan dan juga kata-kata motivasi sebagai semangat mereka dalam perjalanan yang baru dimulai. Kebudayaan adat di bukit Selong juga ditayangkan berupa tarian dan musik. Petunjuk pertama mereka dapatkan dari seorang warga Lombok, berbentuk kertas dan berisi catatan. Pengambilan gambar pada segmen kedua menggunakan beberapa teknik yaitu *eye bird*, *long shoot*, *medium shot*, *low angle* dan *ekstream close up*.

2. Segmen Kedua

Segmen kedua ini menampilkan para pembawa acara melakukan pencarian petunjuk di sumber kehidupan. Para pembawa acara diburu oleh waktu yang singkat pembawa acara harus berlarian menuju lokasi. Busana yang mereka gunakan masih sama dengan segmen sebelumnya. Dengan mengumpulkan info yang ada mereka menemukan air terjun *Sendang Gile*, Desa *Senaru* sebagai salah satu sumber kehidupan. Keindahan air terjun digambarkan melalui teknik *eye bird* sehingga pemandangan terlihat indah. Kepercayaan penduduk sekitar dan mitos sejarah ditemukannya tentang air terjun itu juga diceritakan. Salah satu pembawa acara membaca kembali petunjuk yang berisi tulisan “*Lihatlah Indonesia dari mata budaya dan keindahan alam bulatkan tekad untuk berjuang tanpa batas. Berjalanlah ke utara dan larilah sumber kehidupan*” kemudian mencoba mencari petunjuk selanjutnya.

Di air terjun *Sendang Gile* mereka merasa tidak menemukan petunjuk apapun, lalu setelah bermusyawarah dan berdialog mereka mencari di sumber kehidupan lain yaitu air terjun *Tiu Kelep* masih di Desa *Senaru*. Lokasi *Tiu kelep* berada di atas air terjun *Sendang Gile* dengan waktu tempuh selama satu jam. Selama perjalanan mereka menyusuri sungai yang panjang di hutan lindung sekitarnya. Perjalanan kali ini mereka ingin menunjukkan pentingnya kepedulian berkerja sama dalam perjalanan dan pantang menyerah meski rintangan susah. Kepanikan juga mereka rasakan karena kompas yang mereka punya tidak berfungsi. Setelah sampai di air

terjun *Tiu Kelep* dan penggambaran pemandangan yang megah, mereka segera mencari petunjuk kedua. Tanpa diduga beberapa orang muncul dari bawah air terjun dan melempar *ende* serta *penjalin*. *Peresean* adalah salah satu kebudayaan asli Lombok yang merupakan sebuah seni tradisional antara dua orang petarung yang disebut *pepadi*. Menggunakan rotan tongkat kayu sebagai alat pukul yang disebut *menjalin* dan *prisai* sebagai pelindung yang terbuat dari kulit sapi yang disebut *ende*.²⁹ Pertarungan berlangsung antara personil *My Trip My Adventure* dengan penduduk setempat. Demi memecahkan misi, mereka berjuang dan memenangkan pertarungan sehingga mendapatkan petunjuk kedua. Teknik pengambilan gambar pada segmen ini dominan pada *eye bird* pada pemandangan dan dilengkapi *long shoot*, *medium shot*, *low angle* dan *extreme close up* saat berdialog atau perjalanan. Mereka berlima sudah mendapatkan kunci peti dari tantangan sebelumnya.

3. Segmen Ketiga

Pada segmen ketiga para pembawa acara harus melewati jalan setapak yang kering menuju bukit Tunak, Lombok Tengah. Salah satu pembawa acara membaca ulang petunjuk yang ada dikertas berisi “*Lihatlah Indonesia dari mata budaya dan keindahan alam bulatkan tekad dan untuk berjuang tanpa batas. Berjalanlah ke Utara dan larilah sumber kehidupan lalu terbang tinggi ke samudra selatan. Arungi lautan luas Nusantara dan kamu akan temukan.*” Mereka berdiskusi dengan waktu yang singkat dan harus

²⁹ <http://www.wisatadilombok.com/2014/09/presean-adu-nyali-dan-ketangkasan-pria.html> diakses pada Kamis, 16 Februari 2017, pukul 16:11 WIB.

segera mengambil keputusan. Tata busana pada segmen ini mereka mengenakan pakaian *My Trip My Adventure* berwarna hitam. Namun, setelah mendekati laut, tas dan baju yang mereka gunakan terpaksa harus dilepas karena tidak memungkinkan untuk dibawa karena mereka harus melewati lekukan tebing yang curam dan hanya disitulah satu-satunya jalan. Dengan pencahayaan menggunakan nyala api untuk tanda atau isyarat karena hari sudah gelap dan mereka turun ke dasar laut kemudian *free diving*. Menggunakan alat *diving* di dalam laut tidaklah mudah. Pada segmen ini mereka ingin menunjukkan bahwa sangat penting tolong menolong dan pantang menyerah untuk setiap tantangan. *Diving* dipimpin oleh Nadine dan Marshal yang lebih mengerti tentang kondisi di bawah laut. Dalam pencarian peti di bawah laut, mereka hanya dapat berkomunikasi dengan menggunakan gerakan tangan. Selain keindahan dasar laut, mereka akhirnya mendapatkan peti yang dicari dan menemukan bendera. *Clip hanger* dalam bentuk iklan digunakan pada segmen ini untuk menarik perhatian penonton, adegan ketika menemukan peti dan akan membukanya penonton dibuat penasaran apakah peti tersebut benar berisi bendera *My Trip My Adventure*.

4. Segmen Ke-empat

Setelah di segmen ke tiga adegan dipotong dengan iklan dengan berlanjut ke segmen 4. Pada segmen ini tim *My Trip My Adventure* membuka peti tersebut dan menemukan bendera *My Trip My Adventure*. Teknik pengambilan gambar pada segmen ke 4 ini diawali dengan *eye bird*, *long shoot*, *medium shot*, *low angle* dan *ekstream close up*. Peti sudah

ditemukan, dan bendera siap dikibarkan. Mereka berlima sudah menyelesaikan satu misi di ulang tahun *My Trip My Adventure* yang kedua. Rasa bahagia dan bangga mereka terlihat pada saat segmen ke empat ini. Di atas kapal bersama 30 orang peserta *open trip* (semua menggunakan kaos *My Trip My Adventure*) yang sudah ikhlas tanpa diminta apalagi dipaksa rela mengorbankan materi serta waktunya supaya bisa terlibat pada acara ini, mereka menuju teluk Kenawa. Kelima pembawa acara memberikan pesan dan kesan selama perjalanan serta semangat untuk perjalanan indah selanjutnya. Setelah menyuarakan jargon “*My Trip My Adventure*”, bendera dikibarkan di teluk Kenawa. Pengambilan gambar menggunakan teknik *eye bird, long shoot, medium shot, low angle dan extreme close up*. Sebagai tanda kemenangan mereka berlima berlari menuju puncak teluk Kenawa. Tata busana yang digunakan Nadine adalah gaun pendek berwarna putih dan ke empat pembawa acara laki-laki menggunakan kaos *My Trip My Adventure*. Sesampainya di puncak, dua pembawa acara menyalakan suar sambil menikmati keindahan matahari terbenam dan setelah itu mereka menyalakan kembang api sebagai simbol selesainya misi dan perayaan ulang tahun kedua *My Trip My Adventure*.

5. Segmen Kelima

Pada segmen kelima, para pembawa acara menyaksikan matahari terbit dengan hari, harapan dan warna yang baru. Melalui *voice over*, semua pembawa acara melakukan perpisahan dan mereka memberikan kata-kata sebagai penutup di program acara ini. Mereka menunjukkan bahwa yang

mereka lakukan dari hati dan penuh cinta dan pengorbanan yang kami berikan hanya untuk Indonesia. Harapan mereka adalah semoga karyanya dapat terus menjadi inspirasi yang membangun dan membuka mata para penonton *My Trip My Adventure* semua bahwa Indonesia itu lebih dari sekedar indah. Pada penutupan segmen ini semua pembawa acara berjalan di tanah lapang dan salah satu dari mereka mengatakan “Inilah langkah baru menuju suatu yang lebih baik untuk mencintai Indonesia dengan tindakan bukan dengan ucapan.” Setelah itu Mereka masih mempunyai tanggung jawab agar bendera tidak hanya berkibar pada hari itu saja. Pakaian yang digunakan Denny dan Dion adalah kaos oblong, Nadine menggunakan gaun pendek, Marshal dan David memakai kaos *My Trip My Adventure*. setelah itu semua pembawa acara secara bersamaan mengucapkan “*My Trip My Adventure* bersama Pesona Indonesia”.

D. Tata Cahaya

Pada dasarnya tata cahaya yang digunakan untuk produksi program *My Trip My Adventure* tidak begitu banyak dikarenakan mayoritas produksi *My Trip My Adventure* adalah pada siang hari atau pagi menuju siang dimana cahaya dari matahari masih membantu sekali tetapi tidak menutup kemungkinan tetap menggunakan cahaya bantuan. Hal ini diperjelas dengan wawancara berikut :

“kita ngambil ee *shooting* itu pagi ke sore ya kecuali memang ada adegan-adegan khusus yang pengen dilakukan malam ya kalau apa namanya kurang cahaya pasti lampu tambahanya tapi kalau misalkan siang gitu masih bisa di atur-aturnya dari kameranya dari ini kamera sih

settingan kameranya. Dan juga ada alat tambahan seperti lampun dan reflektor.”³⁰

Dari kutipan wawancara di atas, ada peralatan lampu tambahan untuk membantu pencahayaan meskipun produksi dilakukan pada pagi menuju sore, tetapi sangat jarang sekali digunakan karena memang program *My Trip My Adventure* adalah program *out door*, tidak sama dengan program studio yang harus mengatur pencahayaan. Dari wawancara tersebut peneliti mengetahui bahwa untuk program *out door* seperti *My Trip My Adventure* pencahayaan jarang digunakan karena memang produksi yang dilakukan diluar, tetapi tetap pada saat-saat tertentu yang harus menggunakan pencahayaan bantuan seperti lampu ataupun *reflektor*.

E. Tata Suara

Dalam program acara *My Trip My Adventure* pengisian suara di dominasi oleh pengisian suara *voice over* (vo). *Voice over* adalah suara manusia yang direkam yang biasanya digunakan pada radio, televisi, film teater dan lain-lain. Berkaitan dengan *voice over* yang mendominasi tata suara dalam program ini memang pantas karena format program acara *My Trip My Adventure* adalah *magazine*. Di bab I sudah ada penjelasan penggunaan narasi atau *voice over* dirasa mampu memaparkan informasi secara langsung dan mengarahkan pemirsa pada sebuah pemahaman yang jelas. *Backsound* yang digunakan dalam program *My Trip My Adventure* merupakan *backsound* yang dirasa pantas

³⁰ Wawancara dengan Dhea Amanda Ashary kreatif program acara *My Trip My Adventure*, Jakarta, 15 November 2016

dengan jalan cerita yang dibuat oleh tim kreatif. Diperjelas dengan wawancara berikut :

“kalau *backsound* secara umum itukan memang pakai lagu-lagu bukan top *fourty* tapi lagu-lagu yang menurut kita sesuai lah buat *My trip*, kayak *coldplay*, *oasis*, dulukan gitu-gitukan *green day* terus siap *the scrip* gitu-gitulah. Itu kita pakek karena menurut kita cocok untuk program *My trip*.”³¹

Dikutip dari wawancara di atas bahwa yang membangun suasana dalam jalan cerita selain musik adalah gambar seperti apa jalan cerita yang tampak pada gambar akan lebih membangun suasananya ketika ada musik atau *backsound* yang menggiringinya. Dilihat dari tayangan program acara *My Trip My Adventure* terdapat musik atau *backsound* sudah sesuai dan tidak melenceng dari alur cerita yang ada. Musik tersebut tepat dengan jalan cerita yang dibangun. Seperti ketika episode spesial kemerdekaan musik atau *backsound* yang digunakan juga akan bernuansa kemerdekaan. Kemudian salah satu contohnya pada spesial adat Jawa atau suku tertentu pasti musik yang dipakai juga musik tradisional untuk menggiringi atau mendukung suatu gambar atau ilustrasi.

F. Pengisi Acara

Biasanya setiap program acara *reality show* pada umumnya hanya menampilkan beberapa pembawa acara saja, satu atau dua dalam setiap episodenya. Begitu juga dengan program *My Trip My Adventure*, hanya ada dua pembawa acara yang selalu membawakan acara pada setiap episodenya ditambah dengan pembawa acara tamu pada episode-episode tertentu. Namun di

³¹ Wawancara dengan Indri Yuliani *producer* program acara *My Trip My Adventure*, Jakarta, 15 November 2016

episode spesial kali ini ulang tahun yang kedua program acara *My Trip My Adventure* menghadirkan kelima pembawa acara yang awalnya selalu dibagi-bagi dalam setiap episode bergabung menjadi satu. Berikut adalah profil dari masing-masing pembawa acara program acara *My Trip My Adventure*.

a. Denny Sumargo

Denny Sumargo lahir di Luwak, Banggai, Indonesia pada tanggal 11 Oktober 1981. Denny Sumargo adalah salah satu atlet Indonesia dalam bidang olah raga yaitu basket.



Gambar. 1 profil pembawa acara Denny Sumargo
Sumber gambar : <http://biodatanet.com/profil-biodata-denny-sumargo-lengkap-agama-dan-foto/Profil Biodata Denny Sumargo>.
diakses pada 19 Oktober 2016 15.08 WIB.

Denny Sumargo atau yang biasa disebut Densu memulai kariernya sejak duduk di bangku SMA, pada tahun 2000 Denny Sumargo hijrah ke Jakarta dan bergabung dengan tim basket Aspac. Dari Aspack kemampuan Denny mulai berkembang dan pada tahun 2004. Denny Sumargo dipinang oleh Satria Muda Britama. Bersama tim tersebut Denny Sumargo menjuarai kejuaran basket ternama di Indonesia IBL di Yogyakarta pada tahun 2004, mulai dari situ nama Denny Sumargo dikenal dan merambah

dunia seni peran. Penampilan menarik dan tubuh atletis. Karir di dunia hiburan terbilang cukup mulus terbukti dengan banyaknya film layar lebar yang ia bintang dan juga FTV.

b. Diyon Wiyoko

Diyon Wiyoko Diyon Wiyoko lahir di Surabaya , Jawa timur pada tanggal 3 Mei 1985.



Gambar.2 profil pembawa acara Diyon Wiyoko

Sumber gambar : https://id.wikipedia.org/wiki/Dion_Wiyoko diakses pada 19 Oktobere 2016 15.08 WIB.

Memulai kariernya dengan menjadi model majalah seperti *Femina* dan majalah *Yes*. Berlanjut di dunia seni peran dengan membintangi beberapa FTV , sinetron dan beberapa film seperti pada tahun 2009 ia bermain di film *Kuntilanak Beranak* dan pada tahun 2011 ia bermain pada film *Khalifah* dan masih banyak lagi film-film lain yang ia bintang.

c. Nadine Candrawinata

Nadine Candrawinata mengawali kariernya dengan menjadi putri Indonesia pada tahun 2005 yang mewakili DKI Jakarta. Nadine Candrawinata lahir di Jerman pada tanggal 8 Mei 1984.



Gambar. 3 profil pembawa acara Nadine Chandrawinata
 Sumber Gambar : https://id.wikipedia.org/wiki/Nadine_Chandrawinata
 diakses pada 19 Oktober 2016 15.08 WIB.

Ia juga mewakili Indonesia di ajang *Miss Universe* 2006, Los Angeles, Amerika Serikat dan meraih juara kedua untuk Budaya Nasional Terbaik dan Putri Persahabatan. Nadine Candrawinata dibesarkan di Indonesia.

d. Marshall Sastra

Marshall Sastra ini juga salah satu pembawa acara di program acara *My Trip My Adventure* Marshall lahir pada tanggal 6 Juni tahun 1985 di Jakarta.



Gambar. 4 profil pembawa acara Marshall Sastra
 Sumber gambar : <http://www.duniahq.com/2016/02/biodata-profil-lengkap-marshall-sastra.html> diakses pada 19 Oktobere 2016 15.08 WIB.

Selain bekerja sebagai pembawa acara pada program *My Trip My Adventure* Marshall sastra juga bekerja sebagai desain interior. Tidak banyak yang mengenal sosok Marshall Sastra namun namanya mulai terkenal setelah ia menjadi pembawa acara pada program acara *My Trip My Adventure*.

e. David Jhon Schaap

David Jhon Schaap kelahiran 18 April 1990 ini mengawali karirnya sebagai bintang iklan muda. Setelah sukses membintangi beberapa iklan, David jhon masa mudanya di habiskan di pula Dewata Bali. Tim kreatif program *My Trip My Adventure* TRANS TV tertarik untuk merekrut lelaki muda berbakat ini.



Gambar .5 profil pembawa acara David Jhon Schaap

Sumber gambar : <http://selebrii.website/profil-biodata-david-john-schaap-dan-agama> di akses rabu 19 Oktober 2016 16.32 WIB.

Berawal dari kontak via Social Media yaitu Instagram, akhirnya Tim Kreatif *My Trip My Adventure* mengajak David untuk *shooting* di Bali. David sangat *hobby* dengan olah raga ekstrim hingga mencintai aktivitas *out door*. mendapatkan episode perdananya sebagai bintang tamu yang menjadi

partner pembawa acara utama *My Trip My Adventure*. Melihat hasil aksi aksi dari tayangan dan animo masyarakat soal kehadiran David ini, maka tim *My Trip My Adventure* tak ragu mengontrak David John Schaap sebagai pembawa acara utama di Program *My Trip My Adventure* TRANS TV. Bagi David, '*My hobby is my career*' yang berarti bahwa karirnya adalah hal yang dia gemari.

Sementara untuk peserta dalam program acara *My Trip My Adventure* spesial ulang tahun ke dua ini adalah masyarakat lombok Nusa Tenggara barat, rombongan *My Trip My Adventure* lombok dan juga 30 orang peserta open trip yang sengaja tim *My Trip My Adventure* buat dalam rangka dua tahun *My Trip My Adventure*.

G. Tata kamera

Jenis-jenis shoot yang ada pada program acara ini adalah sebagai berikut :

a. Long Shoot

Pengambilan gambar *long shoot*, bisa menimbulkan satu suasana yang dapat memperlihatkan arah, tujuan dan maksud dari suatu gerakan.³² *Long shoot* pada gambar di bawah terekam ketika para pembawa acara *My Trip My Adventure* sedang berkumpul dan sekaligus memperlihatkan situasi di sekitar tempat pembawa acara sedang melakukan sesuatu, pada gambar. 6 ketika pembawa acara di air terjun *Tiu Kelep*. Pada gambar tersebut para pembawa acara menggunakan kaos yang bertuliskan Pesona Indonesia dan pada adegan

³²Subrotosastro Darwanto 1994.*Produksi Acara Televisi* (duta wacana university press: Yogyakarta).97

di segmen ketiga *My Trip My Adventure* ingin mengenalkan budaya Lombok yang ada yaitu *peresean*.

Peresean adalah salah satu kebudayaan asli Lombok yang merupakan sebuah seni tradisional antara dua orang petarung yang disebut *pepadi*.³³ Masih pada segmen ketiga gambar kedua yang disajikan dengan tehnik *long shoot* ini masih sama bertujuan untuk memperlihatkan keindahan alam sekitar agar pemirsa juga bisa merasakan apa yang dirasakan oleh para pembawa acara *My Trip My Adventure*. Dilihat pada gambar dibawah, maksud dan tujuan pengambilan gambar jelas ingin menunjukkan semua pemandangan yang ada di sana dan apa saja yang berada ditempat tersebut dengan pengambilan gambar dengan *long shot* gambar yang ditampilkan akan luas.



Gambar.6
pembawa acara selesai melakukan pertarungan *peresean*
Sumber gambar : *screen capture copy* tayang program acara
My Trip My Adventure time code 00:24:02
(Sumber *copy* tayang *My Trip My Adventure* Ulang Tahun Kedua)

³³ <http://www.wisatadilombok.com/2014/09/presean-adu-nyali-dan-ketangkasan-pria.html> diakses pada Kamis, 16 Februari 2017, pukul 16:11 WIB

b. Eye bird

Eye bird adalah tampilan gambar yang diambil dari ketinggian tertentu sehingga menampilkan lingkungan yang sedemikian rupa luas dengan benda-benda lain yang nampak dibawah terlihat kecil. Pengambilan gambar biasanya dilakukan dengan cara memakai helikopter ataupun bertempat digedung-gedung tinggi.



Gambar. 7
pemandangan pulau kenawa
Sumber gambar : screen capture program acara
My Trip My Adventure time code 00:32:33
(Sumber copy tayang *My Trip My Adventure* Ulang Tahun Kedua)

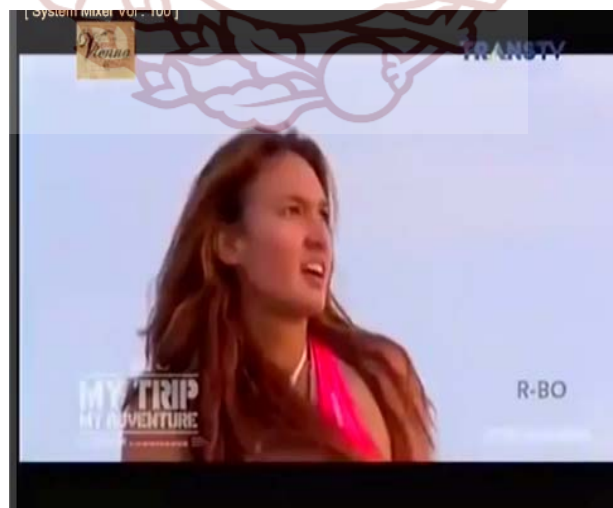
Eye bird sekarang sudah berkembang pesat jika dulu tehnik ini menggunakan helikopter sekarang bisa menggunakan *drone*, *drone* sendiri adalah yang dulu digunakan dalam bidang kemiliteran untuk memantau musuh³⁴, tetapi *drone* sekarang juga bisa digunakan dalam ilmu fotografi maupun *videografi* seperti contoh gambar. Pada contoh gambar. 7 menunjukan tepian pantai dan pemandangan pulau *kenawa* yang terlihat

³⁴ <https://gdroneview.com/apa-itu-drone-pengertian-fungsi-kegunaan/https://>

begitu indah, gambar tersebut terlihat dari atas dengan menggunakan teknik *eye bird* teknik ini membantu untuk memperlihatkan suasana dari atas untuk melihat seluruh wilayah yang ada. Gambar yang diambil dengan teknik *eye bird* ini juga memberikan variasi baru dalam setiap tayangan agar penonton juga tidak bosan melihat gambar yang hanya itu-itu saja. Dengan pengambilan gambar dengan teknik ini, maksud dan tujuannya sama untuk memperlihatkan semua yang ada dan mendapat visual yang bagus karena memang pengambilannya dari ketinggian selain itu juga untuk pengambilan dengan teknik ini juga bisa menambah variasi *shoot* yang ada pada program acara *My Trip My Adventure*.

c. *Medium Shoot*.

Pengambilan gambar sebatas kepala hingga pinggang Hubungan personal, dan menunjukkan ekspresi dan emosi objek.³⁵



Gambar. 8

medium shoot Nadine Candrawinata

Sumber gambar : *screen capture copy* tayang program acara
My Trip My Adventure time code 00:38:08

(Sumber *copy* tayang *My Trip My Adventure* Ulang Tahun Kedua)

³⁵Sumber: Arthur Asa Berger, 2000, hal.33 dan Iqra'al-Firdaus, 2010, hal.114



Gambar. 9
medium shoot Denny Sumargo
 Sumber gambar : *screen capture copy* tayang program acara
My Trip My Adventure time code 00:07.08
 (Sumber *copy* tayang *My Trip My Adventure* Ulang Tahun Kedua)

Medium shot pada gambar 8 dan 9 menggambarkan ekspresi pada pembawa acara yang juga terlihat semangot ceria dalam membawakan program acara, meskipun dalam setiap program acara pembawa acara pasti ada atau mendapatkan skenario yang dibuat dan dihafalkan agar acara tetap berada pada benang merah yang di harapkan. Pada program acara *My Trip My Adventure* ini pembawa acara terlihat seperti membawakan acara dengan alami tanpa beban menghafal skenario yang ada. Di atas adalah contoh gambar yang ada pada segmen pertama dan pendiskripsian atau penjelasan tentang pengambilan gambar.

d. *Low angle*

Dengan *low angle* membuat subjek nampak kelihatan mempunyai kekuatan yang menonjol.³⁶



Gambar. 10
low angle

Sumber gambar : *screen capture copy* tayangprogram acara
My Trip My Adventure time code 00:08:29
(Sumber *copy* tayang *My Trip My Adventure* Ulang Tahun Kedua)



Gambar. 11
low angle

Sumber gambar : *screen capture copy* tayang rogram acara
My Trip My Adventure time code 00:20:05
(Sumber *copy* tayang *My Trip My Adventure* Ulang Tahun Kedua)

³⁶Subrotosastro Darwanto 1994.*Produksi Acara Televisi* (dutawacana university press: Yogyakarta).101

Disini pengambilan gambar dalam gerakan akan menjadikan lebih dramatik lagi, *close up* lagi akan semakin kuat efek yang ditimbulkan. Berbeda dengan tehnik *long shoot* ataupun tehnik *eye bird*, *low angel* di sini selain untuk menunjukan kedudukan atau kekuatan juga kembali sebagai variasi *shoot* untuk memperkaya gamabar yang tersaji dalam program acara *My Trip My Adventure*. selain untuk variasi ada beberapa adegan yang di tampilkan dengan tehnik *low angel* untuk menjelaskan ke pada penonton bahwa pembawa acara pada program acara *My Trip My Adventure* ini juga mempunyai kekuatan tidak hanya bisa *acting* di depan kamera tapi juga berjuang melewati segala rintangan yang ada dengan kekuatan mereka sendiri.

e. *Extreme Close Up*

Extreme Close Up adalah Pengambilan suatu gambar sebesar mungkin yang menampilkan detail objek.



Gambar. 12 *extreme close up*

Sumber gambar : *screen capture copy* tayang program acara
My Trip My Adventure time code 00:31:05
(Sumber *copy* tayang *My Trip My Adventure* Ulang Tahun Kedua)

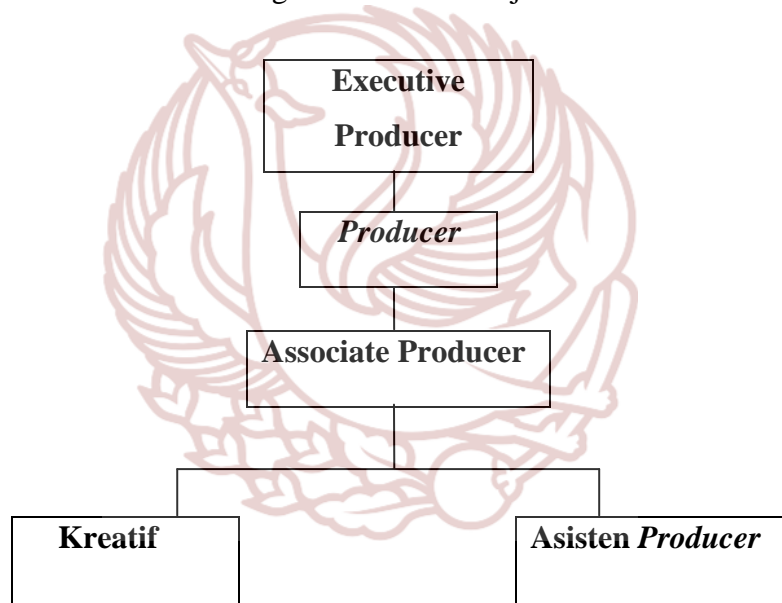
Gambar ini dijelaskan detail objek atau detail hal yang dilakukan oleh para pembawa acara *My Trip My Adventure* dalam melakukan sesuatu

seperti terlihat pada gambar 12 pembawa acara *My Trip My Adventure* sedang berusaha membuka kotak yang terkunci yang ada di dalam air untuk menemukan bendera *My Trip My Adventure*.

5. Struktur kerja program *My Trip My Adventure*.

Untuk memberikan gambaran tentang tugas dan tanggung jawab masing-masing tim produksi *My Trip My Adventure*, berikut adalah susunan dan tugas-tugas tim produksi *My Trip My Adventure*

Bagan. 2 Struktur kerja



Gambar bagan kerja program acara *My Trip My Adventure*
Sumber : Wawancara pribadi dengan Indri Yuliani *producer* program acara *My Trip My Adventure*, Jakarta, 15 November 2016

a. *Eksekutif producer*

Eksekutif producer adalah pimpinan tertinggi dalam setiap tim kerja.

Bertanggung jawab atas segalanya. Dalam program acara *My Trip My*

Adventure tugas dari *Eksekutif* mengatur dan mengontrol sebuah program acara. Hal tersebut diperjelas dengan kutipan wawancara berikut :

”Jadi kalau eksekutif *producer* itu kalau di ilmunya kan sebenarnya lebih banyak ke soal budgeting, di MTMA juga sama karena aproval budget harus berdasarkan tanda tangan dari *eksekutif producer* ini. Cuma tambahannya lagi adalah *eksekutif producer* ini juga mengontrol, mengarahkan, gimana sebuah program itu *running*. Termasuk *My Trip My Adventure*, dia ikut preview setiap episode yang mau tayang, dia ikut mengarahkan MTMA ini mau berubahnya apa saja atau mau dibawa kemana itu eksekutif *producer* ikutan. Tapi dia tidak ikut *shooting*, jaranglah ikut *shooting*, hanya di spesial episode.”³⁷

b. *Producer*

Tanggung jawab *producer* dalam program *My Trip My Adventure* adalah mengkoordinir suatu program acara mulai dari crew dan talent yang ada dan juga sebagai pemimpin produksi lapangan. *Producer* juga merangkap sebagai sutradara. Hal tersebut diperjelas dengan kutipan wawancara berikut :

“Trus kalau misalkan *producer* dia menyusun budget, kemudian dia memproduksi, artinya dia juga ikut kelapangan, dia juga mengkoordinir *crew* maupun talentnya, pembawa acaranya. *Producer* ini juga bertugas untuk memeriksa konten yang disusun oleh kreatif. Jadi kalo misalkan kreatif sudah ngajuin kemudian ada yang tidak sesuai atau menurut *producer* kurang bagus dia berhak untuk merombak atau merubahnya. Kemudian lapangan dia juga sebagai pimpinan produksi. Persiapan Bagan kerabat kerja.”³⁸

c. *Associate Producer*

Associate Producer adalah istilah baru dari tim produksi *My Trip My Adventure* tugas dan tanggung jawabnya adalah membantu pekerjaan *producer*. Hal tersebut diperjelas dalam wawancara berikut:

³⁷ Wawancara dengan Indri Yuliani *Producer* Program *My Trip My Adventure* Jakarta, 15 November 2016

³⁸ Wawancara dengan Indri Yuliani *Producer* Program *My Trip My Adventure* Jakarta, 15 November 2016

“kalau *associate producer* tugas-tugasnya sebenarnya hampir sama dengan *producer* bahkan di program-program tertentu ada yang *associate producer* tidak punya *producer* *which is* dia jadi pimpinan tertinggi di program tersebut. Tapi kalau misalkan di program *My Trip* kan ada *producer*, *associate producer* jobdesk di lapangannya sih sama sebenarnya, Cuma *associate* itu kan istilahnya masih baru gitu lah, dia *memback-up* juga kerjanya *producer*.”³⁹

d. Tim Kreatif

Tim kreatif adalah anak buah *producer* tim yang bertanggung jawab atas konten atau isi acara dalam program serta segala hal yang berkaitan dengan materi acara. Hal tersebut diperjelas dalam wawancara berikut:

“Kalau kreatif itu dia memang lebih banyak mengurus konten, dia harus meriset materi yang mau di shooting, trus dia membuat script, dia membuat rundown, dia harus survey juga kemudian dia juga menjadi perpanjangan tangan *producer* dilapangan untuk ngebrief ke artisnya.”⁴⁰

e. Asisten Producer

Asisten Producer bertanggung jawab atas semua peralatan yang digunakan dalam produksi dan pada pasca produksi bertugas menemani editor agar benang merah dalam cerita yang dibuat tetap terjaga. Hal tersebut diperjelas dalam wawancara berikut:

“Trus kalau *producer asisten* ini lebih banyak ke teknis, jadi mereka yang mempersiapkan bookingan alat-alat gitu atau power-man kaya kameramen gitu dia yang booking. sama editor ngedit tuh ngawasin sih, maksudnya dia harus tetep harus mengontrol si editor ini ya mau di-apain copy stock itu.”⁴¹

³⁹ Wawancara dengan Indri Yuliani *Producer* Program *My Trip My Adventure* Jakarta, 15 November 2016

⁴⁰ Wawancara dengan Indri Yuliani *Producer* Program *My Trip My Adventure* Jakarta, 15 November 2016

⁴¹ Wawancara dengan Indri Yuliani *Producer* Program *My Trip My Adventure* Jakarta, 15 November 2016

BAB III

ANALISIS PENELITIAN

A. Target penonton

Dalam menentukan target penonton hal dasar yang harus dipelajari adalah memahami klasifikasi target penonton, yaitu usia, jenis kelamin, dan status sosial. Dalam hal ini *producer* program acara *My Trip My Adventure* sudah memahami siapa target penonton yang akan melihat program acara *My Trip My Adventure* melalui data yang di dapat dari *AC Nielsen*.⁴²

Program *My Trip My Adventure* juga menentukan target penonton untuk data target penonton tersebut didapat dari perusahaan *AC Nielsen*, lalu dari data tersebut program *My Trip My Adventure* menentukan target penonton. Perusahaan *AC Nielsen* hanya memberikan data tentang siapa saja yang sudah menonton program acara *My Trip My Adventure*. Data tersebut program *My Trip My Adventure* memilih target penonton dari semua kelas ekonomi karena penonton mempengaruhi kesuksesan suatu program acara. Kalau anda sudah mengenal karakter penonton anda, anda sudah mempunyai jaminan 75% karya anda akan sukses dan disukai orang.⁴³ itu diperjelas dalam wawancara berikut.

⁴² Wawancara dengan Dhea Amanda Ashary kreatif program acara *My Trip My Adventure*, Jakarta, 15 November 2016

⁴³ Naratama 2013. *Menjadi Sutradara Televisi* (PT.Gramedia: Jakarta. 125.

“Kalau untuk katagori umurnya kita sebenarnya targetnya itu youth ke mature, adult, gitu gitu. Trus kalau untuk sasaran usianya sebenarnya kita pengennya malah mulai dari teen dari remaja itu udah mulai keambil.”⁴⁴

Dikutip dari wawancara di atas target yang dituju oleh program acara *My Trip My Adventure* sudah jelas kepada usia remaja ke dewasa. Namun karena ini adalah program acara yang ringan, pada akhirnya program ini dapat di tonton oleh segala usia dari anak-anak hingga dewasa. Program ini bisa menjadi tontonan bagi keluarga. Berdasarkan data dari *AC Nielsen* yang berubah setiap bulan bahkan minggunya, *My Trip My Adventure* melihat potensi penonton pada setiap jam tayang. *My Trip My Adventure* sekarang tayang seminggu tiga kali yaitu hari Jum’at pukul 10:00 WIB , Sabtu pukul 08:30 WIB dan Minggu pukul 08:30 WIB. Target penonton *My Trip My Adventure* di hari itu adalah anak-anak dan remaja namun berdasarkan data yang didapat dari *survey AC Nielsen* justru kebanyakan yang menonton adalah usia dewasa. Namun itu tidak menjadi persoalan bagi program *My Trip My Adventure* karena konten yang disajikan berupa hiburan. Dilihat dari target awal program acara *My Trip My Adventure* yang ingin mendapat penonton dari usia muda hingga remaja program *My Trip My Adventure* belum bisa memenuhi target awal tersebut. Program acara *My Trip My Adventure* dari awal pembuatan hanya tayang dua kali dalam seminggu tetapi terkait dengan target awal tersebut yang belum bisa

⁴⁴ Wawancara dengan Indri Yuliani *producer* program acara *My Trip My Adventure*, Jakarta, 15 November 2016

terpenuhi oleh program acara maka program acara *My Trip My Adventure* saat ini menambah jam tayang menjadi tiga kali dalam seminggu.

B. Bahasa Naskah

Bahasa Naskah merupakan bahasa yang digunakan dalam naskah program drama dan nondrama yang harus sesuai dengan target penonton program tersebut. Bahasa naskah dalam program *My Trip My Adventure* cenderung menggunakan bahasa lebih santai yang biasa digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Isi naskah bisa mengenai keseruan selama di lokasi *shooting* dan juga memberikan info-info lokasi yang di datangi ataupun fakta-fakta yang terdapat dari lokasi itu sendiri. Program *My Trip My Adventure* menggunakan bahasa naskah yang dibuat lebih santai agar penonton bisa lebih mudah menerima dan mengerti. secara teknisnya, bahasa naskah yang digunakan di dalam program *My Trip My Adventure* adalah *Script voice over* dan beberapa dialog. Di bawah ini adalah tabel bahasa naskah atau dialog pada episode ulang tahun *My Trip My Adventure*:

1. Segmen pertama ini bahasa naskah diawali dengan dialog dari satu persatu pembawa acara *My Trip My Adventure*. Sebagai pembuka mereka menggunakan kata-kata semangat sebagai wujud cinta dan kepedulian mereka terhadap negeri Indonesia. Setelah itu semua pembawa acara dalam satu frame dialog mengatakan “*Kami putra putri negeri ini siap menunjukan Pesona Indonesia dalam karya terbaik kami di dua tahun My Trip My Adventure untuk Indonesia*” Pada adegan berikutnya bahasa naskah yang

digunakan adalah *voice over* dari masing-masing pembawa acara tentang pengalaman mereka selama dua tahun bersama *My Trip My Adventure*. *Voice over* ini mengiringi adegan dalam gambar ketika para pembawa acara sedang dalam perjalanan menuju kaki bukit Selong, Lombok, Nusa Tenggara Barat. Lalu semua pembawa acara menjadi satu *frame* dan mengucapkan *punch line* dari program *My Trip My Adventure* secara bersamaan “Dua tahun *My Trip My Adventure* untuk Indonesia bersama *Pesona Indonesia*”.

Pada segmen satu bahasa naskah yang digunakan cenderung menggunakan bahasa naskah *voice over*, karena pada segmen ini adegan yang terlihat adalah para pembawa acara sedang mengawali misi mencari petunjuk pertama pada episode spesial ini. Menurut peneliti tujuan dari penggunaan *voice over* pada program *My Trip My Adventure* ini untuk mendeskripsikan gambar dan melengkapi informasi yang ingin disampaikan. Bahasa naskah dialog digunakan pada pembukaan segmen dan ketika para pembawa acara mengakhiri adegan untuk lanjut menuju adegan berikutnya. Bahasa naskah dialog berguna untuk memperjelas alur cerita dan juga untuk mengakhiri setiap segmen dengan *punch line* “*My Trip My Adventure* bersama *Pesona Indonesia*”.

Tabel 1. Bahasa Naskah

SEGMENT 1		
TIME CODE	PEMBAWA ACARA	NASKAH PEMBAWA ACARA
00:00:12 - 00:00:26	Denny Sumargo	Dialog : Satu-satunya negara yang memiliki suku bangsa, bahasa daerah dan pulau-pulau terbanyak adalah Indonesia. Bayangkan betapa besarnya negeri ini.
00:00:44 - 00:01:00	Dion Wiyoko	Dialog: negeri yang besar ini memiliki jumlah anak muda terbanyak di dunia, bayangkan potensi yang ada. Tapi apakah mereka semua mencintai negeri ini?
00:01:10 - 00:01:24	Nadine Candrawinata	Dialog: cinta saja belum cukup, negeri ini butuh kamu, saya dan kita semua untuk membangunnya dari satu jadi seribu. Dari titik ini sampai pelosok negeri.
00:01:46 - 00:01:55	Marshall Sastra	Dialog : masa muda itu tidak akan terulang dua kali, jangan loe lewatkan masa itu dengan hal yang biasa aja, hebatkan masa itu dengan hal yang luar biasa.
00:01:05 – 00:02:17	David Johan Schaap	Dialog : apapun suku dan agamamu, saat kita berpijak di bumi Indonesia yang sama kita adalah satu waktunya kita tunjukkan cinta dengan karya.

00:02:26 – 00:02:36	Pembawa acara dalam satu frame	Dialog: kami putra putri negeri ini siap menunjukkan Pesona Indonesia dalam karya terbaik kami di dua tahun <i>My Trip My Adventure</i> untuk Indonesia.
00:03:04 – 00:03:16	Denny Sumargo	<i>Voice over:</i> Dua tahun bukanlah waktu yang singkat untuk bisa menjelajahi negeri ini. Menapaki satu demi satu keindahan Indonesia, menelusuri pelosok negeri merupakan perjalanan yang tidaklah mudah.
00:03:18 – 00:03:34	Nadine Candrawinata	<i>Voice over:</i> Dua tahun bukan juga waktu yang panjang untuk melihat seluruh keindahan negeri ini, masih panjang perjuangan kami untuk mengali kekayaan bumi pertiwi ini. Dan semangat kami takan pernah padam meski banyak rintangan.
00:03:40 – 00:03:48	Dion Wiyoko	<i>Voice over:</i> Dua tahun adalah waktu kami untuk belajar, dari berdiri menjadi berlari, mengejar apa yang belum kami rahi, karena dua tahun terlalu singkat untuk kami berpuas diri.
00:03:51 – 00:04:01	Marshall Sastra	<i>Voice over:</i> Dua tahun, adalah waktu kami, bukan sekedar untuk berkarya melainkan berjalan atas dasar cinta, bukan hanya untuk Indonesia tapi juga untuk kalian semua.

00:04:06 – 00:04:16	David Johan Schaap	<i>Voice over:</i> Dua tahun <i>My Trip My Adventure</i> adalah waktu kami berlimam menjadi satu untuk indonesa, inilah karya terbaik kami untuk di dua tahun <i>My Trip My Adventure</i> untuk Indonesia.
00:04:28 – 00:04:40	Denny Sumargo	<i>Voice over:</i> Di dua tahun <i>My Trip My Adventure</i> , kami lima menjadi satu untuk memecahkan misi mencari bendera <i>My Trip My Adventure</i> yang sudah lama tersimpan dibawah laut.
00:04:41 – 00:04:47	Pembawa acara dalam satu frame	<i>Voice over:</i> dua tahun <i>My Trip My Adventure</i> untuk Indonesia bersama pesona Indonesia.
00:05:05 – 00:05:14	Nadine Candrawinata	<i>Voice over:</i> mengawali misi ini kami dikawal oleh rombongan mtma lombok yang sangat mengsuport kami thank's ya guys tanpa kalian kami bukan apa-apa
00:05:17 – 00:05:27	Marshall Sastra	<i>Voice over:</i> Kali ini kami harus mencari petunjuk untuk menemukan bendera <i>My Trip My Adventure</i> , lombok nggak sekecil yang kami kira broo, dan sangat tidak mudah untuk menemukan petunjuk pertama ini.
00:05:31 – 00:05:38	David Johan Schaap	<i>Voice over:</i> Atas kesepakatan kami, kamipun akan mencari petunjuk pertama itu di

00:05:44 – 00:05:57	Denny Sumargo	<p>bukit selong, salah satu bukit di daerah sembalun lombok timur.</p> <p><i>Voice over:</i> Inilah awal pencarian kami, bukan sekedar mencari petunjuk tapi juga harus siap mengesampingkan ego masing-masing. Mengedepankan semangat dan bersatu untuk menghadapi rintangan apapun yang ada di depan mata.</p>
00:06:01 – 00:06:10	Dion Wiyoko	<p><i>Voice over:</i> Tugas kami di sini bukan untuk berhasil, tugas kami adalah untuk mencoba, karena di dalam mencoba itulah kita menemukan dan belajar membangun kesempatan untuk berhasil.</p>
00:06:42 – 00:07:10	Denny Sumargo	<p>Dialog : Oke perjuangan kita bersama dengan teman-teman <i>My Trip My Adventure</i> lombok berahir sampai di sini karena kita berlima harus melanjutkan perjuangan kita sendiri. Oke kita mengucapkan terimakasih banyak untuk mtma lombok. <i>My Trip My Adventure</i> do'akan kami berhasil ok. <i>My Trip My Adventure</i></p>
00:07:27 – 00:07:42	Marshall Sastra	<p><i>Voice over:</i> Perjalanan yang harus kami tempuh kebukit selong cukup panjang kami harus trcaking menanjak ke atas bukit. Satu-satunya yang membuat lelah kami hilang</p>

00:07:43 – 00:07:56	David Johan Schaap	<p>adalah pemandangan indah yang kami lihat selama perjalanan.</p> <p><i>Voice over:</i> Perjalanan kebukit selong bukan perjalanan yang mudah guys, kami harus mendaki bukit dan teriknya cahaya matahari, pepohonan yang jarang di atas sini membuat kami tak punya pilihan untuk tetap berjalan di bawah teriknya matahari.</p>
00:08:51 – 00:09:04	David Johan Schaap	<p><i>Voice over:</i> Di tengah jalan marshall ke capekan kami memutuskan untuk beristirahat sebentar, capek itu manusiawi budys “SEMANGAT MUDA AKAN MENGALAHKAN SETIAP RINTANGAN DAN KESULITAN. SEMANGAT.”</p>
00:09:33 – 00:09:42	Nadine Candrawinata	<p><i>Voice over:</i> Sebagai perempuan satu-satunya bukan jadi alasan gue untuk jadi manja disini guys, justru gue harus jadi penyemangat untuk para jagoan-jagoan gue ini.</p>
00:09:44 – 00:09:52	Denny Sumargo	<p>Dialog : Guys sekitar setengah jam lagi matahari itu tenggelam, kalau kita nggak sampek ke sana setengah jam lagi kita udah kehilangan petunjuk apa-apa terus akhirnya semua berahir. Kita bareng-bareng nggak ada yang di tinggalin di belakang.</p>

00:10:17 – 00:10:28	Marshall Sastra	<i>Voice over:</i> Setelah beristirahat sebentar kamipun melanjutkan perjalanan lagi ke bukit selong, ini tinggal sebentar lagi, tapi ini bukan suatu yang mudah, hanya keyakinan yang membuat kami terus melangkah.
00:10:12 – 00:10:25	Denny Sumargo	<i>Voice over:</i> Sampai juga kami di ketinggian 1800 meter di atas permukaan laut, dari bukit selong, disini kami langsung mendapat dua kejutan sekaligus, pemandangan yang indah dan juga tari penyambutan dari warga sekitar.
00:11:30 – 00:11:44	David Johan Schaap	<i>Voice over:</i> Menikmati kebudayaan yang menarik dan keindahan alam yang indah merupakan dua sisi Indonesia yang bisa dinikmati sekaligus, apa yang kami dapat dari perjalanan hari ini seperti petunjuk besar untuk menemukan bendera <i>My Trip My Adventure</i> .
00:12:03 – 00:12:15	Denny Sumargo	<i>Voice over:</i> Dua sisi Indonesia di dua tahun <i>My Trip My Adventure</i> bersama pesona Indonesia. Itulah salah satu petunjuk yang harus kami pecahkan dalam misi ini. Semangat guys.
00:12:20 – 00:12:25	David Johan Schaap	Dialog : Haiiii Indonesia itu emang keren ya?

00:12:26 – 00:12:42	Nadine Candrawinata	<p>Pemandangan kayak gini bisa di temui di Indonesia, salah satunya di bukit selong ini.</p> <p>Dialog : Ya betul sekali sekarang sudah mulai banyak orang yang sadar akan keindahan wisata yang ada di Indonesia,apa lagi dengan kementrian pariwisata dengan tim-tim pesona Indonesia ingin memperkenalkan tempat-tempat wisata lebih luas lagi.</p>
00:12:43 – 00:12:56	David Johan Schaap	<p>Dialog : Yah komplit sekali itu, yah semoga Indonesia ini banyak banget yang bisa di explor dari kekayaan alamnya yang luar biasa indah dan semoga tempat ini menjadi tempat pariwisata yang bisa ditemukan oleh semua orang.</p>
00:12:57 – 00:13:04	Dion Wiyoko	<p>Dialog :perjuangan menuju ke bukit selong ini,tidak sia-sia rasanya seketika langsung hilang melihat Indonesia secantik ini bro.</p>
00:13:05 – 00:13:13	Marshall Sastra	<p>Dialog : Dan loe harus banget ke sini man, tapi inget loe harus jaga kebersihan di sini, bawa kembali sampah loe, karena nyampah sembarang nggak asik.</p>
00:13:14 – 00:13:23	Denny Sumargo	<p>Dialog :Ini lah Indonesia kalian harus bangga punya bumi pertiwi seindah ini My</p>

00:13:36 – 00:13:39	Masyarakat setempat	<i>Trip My Adventure</i> bersama Pesona Indonesia.
00:13:41 – 00:13:42	Nadine Candrawinata	Dialog:Ini kertas petunjuk untuk mencari bendera kalian cari sampai dapat
00:13:41 – 00:13:42	Dion Wiyoko	Dialog :Oke
00:13:42 – 00:13:46	Nadine Candrawinata .	Dialog: Mari kita usahakan yang terbaik <i>My Trip My Adventure</i>

2. Segmen kedua dimulai dengan *voice over* semua pembawa acara satu persatu yang menceritakan tentang petunjuk yang telah didapatkan pada segmen pertama. Sama halnya dengan segmen pertama, segmen ini berisi *voice over* yang mendeskripsikan gambar tentang keindahan alam dan informasi tentang lokasi yang mereka tempuh. Bukan hanya informasi tempat namun cerita rakyat dan mitos tentang air terjun Sendang Gile dan air terjun Tiu Kelep juga dihadirkan dalam *voice over*. Dialog mereka juga memperlihatkan kekompakan mereka untuk menyelesaikan misi. Pada segmen ini para pembawa acara dihadapkan dengan peperangan yang disebut *peresean*. *Peresean* adalah salah satu kebudayaan asli Lombok yang merupakan sebuah seni tradisional antara dua orang petarung yang disebut *pepadi*.⁴⁵ Pada adegan ini mereka berdialog dengan penduduk lokal untuk mendapatkan kunci peti. Pembawa acara menggunakan kata-kata yang

⁴⁵ <http://www.wisatadilombok.com/2014/09/presean-adu-nyali-dan-ketangkasan-pria.html> diakses pada Kamis, 16 Februari 2017, pukul 16:11 WIB

penuh semangat meski jalur yang ditempuh tidak mudah. *My Trip My Adventure* menggunakan kutipan yaitu; “*Tidak Ada Kegagalan Untuk Orang Yang Pantang Menyerah*”. Kutipan ini diambil dari *voice over* pada salah satu pembawa acara dan dimunculkan untuk mempertegas sebagai kata-kata penyemangat. Menurut peneliti bahasa naskah pada segmen kedua ini termasuk bahasa naskah yang membangun semangat dan perjuangan kutipan yang ada pada dialog menurut peneliti cukup menarik untuk dihadirkan memberi contoh yang baik bagi penonton dan memberi nilai positif dari program acara *My Trip My Adventure*.

Tabel 2. Bahasa naskah

SEGMENT 2		
TIME CODE	PEMBAWA ACARA	NASKAH PEMBAWA ACARA
00:14:18 – 00:14:30	Nadine Candrawinata	<i>Voice over:</i> Episode kali ini spesial banget guys, karena di ulang tahun <i>My Trip My Adventure</i> yang kedua kami punya misi untuk menemukan bendera <i>My Trip My Adventure</i> yang sudah lama tersimpan dibawah laut.
00:14:33 – 00:14:45	Denny Sumargo	<i>Voice over:</i> Saya percaya tidak ada kebetulan, semua terjadi karena sebuah alasan dan Tuhan sepertinya memudahkan jalan kami untuk menemukan bendera tersebut, di bukit Selong kami menemukan petunjuk untuk pencarian kami.
00:14:47 – 00:14:55	David Johan Schaap	<i>Voice over:</i> Menurut petunjuk yang kami dapat, sekarang kami ke utara untuk mencari sumber kehidupan, jaraknya

00:14:59 – 00:15:07	Marshall Sastra	<p>lumayan jauh juga dari sembalon ke desa Senaru ini.</p> <p>Dialog : Desa Senaru jadi pilihan kami selanjutnya, karena menurut petunjuk yang kami dapat di daerah ini ada beberapa sumber kehidupan yaitu air terjun.</p>
00:15:13 – 00:15:15	Semua Pembawa Acara Marshall sastra	<p><i>My Trip My Adventure</i> bersama Pesona Indonesia.</p> <p>Dialog:Waw keren banget air terjun Sendang Gile ini, air terjun ini punya dua tingkatan dan aliran airnya deras banget walaupun lagi musim kemarau.</p>
00:15:30 – 00:15:39	Denny Sumargo	<p><i>Voice over:</i> Konon menurut cerita rakyat setempat, dulu sendang gile tempat bidadari mandi waktu turun ke bumi hehe, ada juga yang bilang kalau nama ini berasal dari seseorang yang menemukan air terjun ini, secara tidak langsung saat memburu singa yang masuk kehutan.</p>
00:15:41 – 00:15:58	Nadine Candrawinata	<p><i>Voice over:</i> Penduduk di sini juga percaya kalau mandi atau cuci muka di air terjun ini bisa bikin lebih muda 1 tahun dari umur sebenarnya, hemm boleh percaya boleh tidak.</p>
00:15:59 – 00:16:09	Marshall Sastra	<p>Dialog:Hai bro kita sudah sampai di air terjun sendang gile desa senaru, Nah air terjun ini kira-kira 30 meter fix keren banget bro, ya nggak?</p>
00:16:10 – 00:16:20	Nadine Candrawinata	<p>Dialog: <i>Hai guys gue butuh</i></p>

		<p>bantuan nih, nih gua udah baca nih, kita kan udah jalan ke arah utara, terus sumber kehidupan nih gua baca lagi nih ya lihatlah Indonesia dari mata budaya dan keindahan alam bulatkan tekad untuk berjuang tanpa batas. Berjalanlah ke utara dan larilah sumber kehidupan. Kita udah jalan ke utara, kita udah di sumber kehidupan tapi gue nggak nemu petunjuk apapun, gimana ni guys?</p>
00:16:21 – 00:16:46	Dion Wiyoko	<p>Dialog:Ini gue lihat waktu kita pas jalan ke Sendang Gile ini ada dua air terjun nih,kita udah ke air terjun Sendang Gile ternyata nggak dapet sumber kehidupan itu, nah mungkin sumber kehidupan air yang disebut itu ada di tio kelep ,di air terjun satunya itu.</p>
00:16:47 – 00:17:03	David Johan Schaap	<p>Dialog:Jadi kita harus nyarik yang sumbernya airkan?</p>
00:17:04 – 00:17:06	Denny sumargo	<p>Dialog:Yakan sebelah sana itu oke.</p>
00:17:07 – 00:17:09	Semua Pembawa Acara	<p>Oke” dan semua berkata <i>My Trip My Adventure!!!!!!</i></p>
00:17:11 – 00:17:13	Marshall Sastra	<p><i>Voice over</i> : Perjalanan kamipun berlanjut ke air tiu kelep masih di desa senaru, air terjun kelep lokasinya ada dia atas air terjun sendang gile, butuh waktu sekitar satu jam untuk sampai di lokasi.</p>

00:17:31 – 00:17:42	David Johan Schaap	<i>Voice over</i> : Selama perjalanan kami harus menyusuri sungai yang di kelilingi udara sejuk dari hutan lindung di sekitarnya, tapi musti hati-hati karena banyak bebatuan yang licin.
00:17:44 – 00:17:56	Marshall Sastra	<i>Voice over</i> : Jalur tracking yang kami lewati ini juga nggak mudah tapi gua ngelihat satu persatu dari kami tidak ada yang mengeluh “TIDAK ADA KEGAGALAN UNTUK ORANG YANG PANTANG MENYERAH”.
00:18:00 – 00:18:08	Denny Sumargo	<i>Voice over</i> : Well di sisnilah kesabaran kami diuji, kami saling mengulurkan tangan untuk menolong satu sama lain tidak ada yang lebih kuat, tidak ada yang lebih lemah, saat seperti ini tidak ada kamu dan aku kerena kita adalah satu.
00:18:28 – 00:18:44	David Johan Schaap	Dialog : Woyy berapa lama lagi ni kita lewat?
00:19:04 – 00:19:06	Dion Wiyoko	<i>Voice over</i> : Medan yang sangat berat membuat energi kami terkuras habis. Kami memutuskan untuk istirahat sebentar sebelum melanjutkan perjalanan.
00:19:09 – 00:19:14	Marshall Sastra	<i>Voice over</i> : Selain kelelahan, kami juga panik karena kami kehilangan arah karena kompasnya Denny tidak berfungsi “teriak ahhhhhhhha !!!!!!!
00:19:15 – 00:19:25	David Johan Schaap	<i>Voice over</i> : Ahirnya sampai

		juga kita di air terjun tui kelep, setelah satu jam melalui perjalanan yang sulit kami di sambut oleh air terjun yang sangat indah, sangat indah. Saya seperti masuk di sebuah kerajaan dengan ornamen yang megah, bener-bener indah bro !!!
00:00:09 – 00:00:21	Nadine Candrawinata	<i>Voice over:</i> Air terjun tui kelep ini mempunyai tinggi sekitar sekitar 42 meter guys. Airnya mengalir secara bertingkat dan memanjang seperti tirai. Air terjun ini makin cantik karena dikelilingi tumbuhan paku berwarna hijau.
00:00:23 – 00:00:35	Nadine Candrawinata	Dialog: Guys ada yang lihat nggak petunjuk apa gitu? Kita butuh petunjuk ke dua, udah lihat? Gua nggak lihat soalnya mana ya?
00:00:44 – 00:00:52	Marshall Sastra	Dialog : Harusnya ada disinikan?
00:53:00 – 00:13:00	Nadine Candrawinata	Dialog : Mana ya ? coba nyebar deh !!
00:00:57 – 00:00:58	David Johan Schaap	Dialog: Di sana cek-cek
00:00:59 – 00:01:00	Nadine Candrawinata	Dialog: Sebar!!!! Carik !!!!
00:01:00 – 00:01:03	Marshall Sastra	<i>Voice over :</i> Setelah beberapa lama terpukau dengan keindahan air terjun ini, kami kembali cari petunjuk untuk mendapat bendera <i>My Trip My Adventure</i>
00:01:04 – 00:01:09	David Johan Schaap	<i>Voice over :</i> Ini adalah

		<p>sumber kehidupan yang kedua di sebelah Utara Rinjani semoga kami mendapat petunjuk selanjutnya di sini.</p> <p><i>My Trip My Adventure</i> bersama Pesona Indonesia.</p>
00:01:11 – 00:01:16	Semua Pembawa Acara	
00:01:18 – 00:01:21	Nadine Candrawinata	Dialog : Ada nggak?
00:01:49 – 00:01:50	David Johan Schaap	Dialog : Disana dibawah air terjun.
00:02:00 – 00:02:02	Dion Wiyoko	<p><i>Voice over</i> : Kaget banget rasanya berhadapan dengan beberapa orang yang tiba-tiba ada di depan kami mereka langsung melempar ende dan menjalin kearah gua dan meminta untuk menghadapinya. Nggak ada cara untuk menghindari ini. Kami memang di tuntut untuk siap menghadapi apapun disegala situasi dan kondisi.</p>
00:02:15 – 00:02:30	Nadine Candrawinata	<p><i>Voice over</i> : <i>Peresean</i> adalah salah satu kebudayaan asli Lombok yang merupakan sebuah seni tradisional antara dua orang petarung yang disebut pepadi. Menggunakan rotan sebagai alat pukul yang di sebut menjalin dan prisai sebagai pelindung ya ng terbuat dari kulit sapi yang di sebut ende.</p>
00:02:33 – 00:02:47	David Johan Schaap	<p><i>Voice over</i> : Ayo Dion semangat !! perjalanan kita masih panjang untuk mencari petunjuk selanjutnya.</p>

00:02:52 – 00:02:57	Dion Wiyoko	<i>Voice over</i> : Jujur bro, gua ke sini menghadapi orang tanpa persiapan. Gua jatuh dan ditolongi oleh Denny.
00:03:06 – 00:03:13	Denny Sumargo	<i>Voice over</i> : Bukan karena saya lebih hebat, saya hanya tidak bisa diam diri. Satu keluarga saya terjatuh, dan ini dasar tanggung jawab saya untuk memecahkan misi ini. Aaaaaa !! (Ekspresi menang)
00:03:20 – 00:03:57	Nadine Candrawinata	Dialog : Mana!! Mana petunjuknya?
00:04:05 – 00:04:07	David Johan Schaap	<i>Voice over</i> : Yeehhh, perjuangan dion dan denny akhirnya berhasil. Kami mendapatkan kunci untuk petunjuk selanjutnya. <i>Good job buddies!!</i>
00:04:10 – 00:04:16	Semua Pembawa Acara	<i>My Trip My Adventure!!</i>

3. Sama seperti segmen satu dan dua, pembukaan segmen ketiga ini juga dibuka dengan *voice over*. Marshal Sastra dan Nadine Chandrawinata mengungkapkan rencana yang akan dilakukan setelah mereka mendapatkan kunci untuk membuka peti bendera *My Trip My Adventure* yang berada di bawah laut. Para kelima pembawa acara menuju bukit *Tuna* dan menyatakan bahwa hari sudah menjelang petang sehingga waktu yang digunakan semakin sedikit. Bahasa naskah pada segmen ini masih

cenderung banyak menggunakan *voice over* karena pada segmen ini terdapat adegan pembawa acara melakukan *free diving* di dalam laut. Dalam segmen ini ada dua kutipan yang diambil yaitu; “*Jangan Pernah Mencoba Untuk Menyerah, Dan Jangan Pernah Menyerah Untuk Mencoba*” Dan “*Tuhan Selalu Menolong Manusia Yang Senantiasa Tolong Menolong*”. Adegan yang ada di segmen ini menunjukkan kerja keras mereka dalam menaklukkan kesulitan selama perjalanan menyelesaikan misi. Maka bahasa naskah berupa *voice over* dan dialog yang terkandung pada segmen ini lebih menunjukkan perasaan yang dialami oleh masing-masing pembawa acara.

Tabel 3. Bahasa naskah

Tabel 3. Bahasa naskah

SEGMENT 3		
TIME CODE	PEMBAWA ACARA	NASKAH PEMBAWA ACARA
00:05:01 – 00:05:17	Marshall Sastra	<i>Voice over</i> : Tidak akan ada penghargaan tanpa perjuangan, sesuatu yang berharga sudah sepantasnya didapatkan dengan sulit. Kali ini, kami berlima mendapatkan misi untuk menemukan bendera <i>My Trip My Adventure</i> yang sudah lama tersimpan di bawah laut. Dalam rangka merayakan dua tahun ulang tahun <i>My Trip My Adventure</i> bersama Pesona Indonesia.
00:05:21 – 00:05:31	Nadine Candrawinata	<i>Voice over</i> : Setelah mendapatkan kunci peti kami berlima melanjutkan

00:05:34 – 00:05:36	Marshall Sastra	perjalanan ke arah samudra Hindia, di Selatan. Kami memutuskan untuk pergi ke bukit Tunak di Lombok Tengah
00:05:37 – 00:05:38	David Johan Schaap	Dialog : Waktu kita tinggal dikit lagi sebelum matahari terbenam.
00:05:38 – 00:05:39	Dion Wiyoko	Dialog : Ayo- ayo lanjut!
00:05:43 – 00:06:05	David Johan Schaap	Dialog : semangat!!! <i>Voice over</i> : Perjalanan semakin sulit. Kami harus melewati jalan setapak dan kering ditambah lagi kami harus berpaju dengan waktu untuk menemukan bendera tersebut. Dua jam saja waktu yang diberikan untuk kami. Berat sudah pasti. Tapi kami semakin ringan melangkah. Kami tidak lagi melihat perjalanan ini sebagai kesulitan, tapi pembuktian bahwa kami mampu untuk di andalkan .
00:06:10 – 00:06:24	Nadine Candrawinata	Dialog : Lihatlah Indonesia dari mata budaya dan keindahan alam bulatkan tekad dan untuk berjuang tanpa batas. Berjalanlah ke Utara dan larilah sumber kehidupan lalu terbang tinggi ke samudra selatan. Arungi lautan luas Nusantara dan kamu akan temukan.
00:06:28 – 00:06:30	David Johan Schaap	Dialog : Brati kita harus lompat.
00:06:31 – 00:06:34	Denny Sumargo	Dialog : Coba kita cek dulu deh. GO!!

00:06:44 – 00:06:56	Marshall Sastra	<i>Voice over</i> : Sekarang kami berlima sudah berada di bukit Tuna. Waktu yang terus berjalan memaksa kami untuk berfikir cepat. Sesuai dengan petunjuk yang kita dapat. Di ujung bukit Tuna ini kami memutuskan turun ke laut dan melawan arus.
00:06:56 – 00:06:57	Nadine Candrawinata	Dialog : Wooyyy (kagum)
00:06:58 – 00:06:59	David johan schaaap	Dialog : Airnya sudah surut. nggak bisa broo.
00:07:04 – 00:07:06	Dion Wiyoko	Dialog : dangkal banget. Dimana din?
00:07:07 – 00:07:18	Nadine Candrawinata	Dialog : Kesana ada jalan itu, bener kata Denny. Kita coba kali ya? Kita kesana. Hati-hati yang guys!!!!
00:07:26 – 00:07:27	David johan schaaap	Dialog : Taruh tas di sini aja
00:07:39 – 00:07:4	Semua Pembawa Acara	<i>My Trip My Adventure!</i>
00:07:46 – 00:08:05	Denny Sumargo	<i>Voice over</i> : Karena kondisi pencahayaan dan pengelihatan yang minim saya mau nggak mau harus membakar flare untuk penerangan. Lekukan tebing yang curam menjadi satu-satunya jalan kami untuk turun kedasar laut. Inget guys, adegan ini sangat berbahaya dan tidak untuk di tiru. Kamipun harus melakukannya dengan sangat hati-hati dan penuh perhitungan.
00:08:23 – 00:08:38	Nadine Candrawinata	<i>Voice over</i> : Jujur, kami semua sempat berhenti di

00:08:43 – 00:08:49	David Johan Schaap	<p>pingir tebing dan sempat kagum melihat ombak di depan kami. tapi gue yakin, Cuma keyakinan yang kami butuhkan pada saat ini. Kalaupun perjalanan kami harus berahir disini, ku yakin ini ahir perjuangan yang indah.</p> <p><i>Voice over</i> : Ombaknya besar banget gua ngrasa ini adalah perjalanan terberat kami mencari bendera <i>My Trip My Adventure</i>.</p>
00:08:54 – 00:09:00	Marshall Sastra	<p><i>Voice over</i> : Wah setelah tau ombak besar di atas sana kamipun <i>free dev</i> ke bawah laut. Gua ngerasa kalau bendera itu semakin dekat.</p>
00:09:05 – 00:09:13	Nadine Candrawinata	<p><i>Voice over</i> : Di bawah laut kami memasang peralatan diving yang sudah tersedia. Yess, gua semakin yakin kalau jalan kami sedikit lagi untulk menemukan bendera <i>My Trip My Adventure</i>.</p>
00:09:24 – 00:09:39	Dion Wiyoko	<p><i>Voice over</i> : Tapi memasang alat <i>diving</i> di dalam laut bukanlah hal yang mudah. Di tambah arus yang kencang membuat kami semakin kesulitan. Di sinilah peran satu sama lain dibutuhkan untuk saling tolong menolong. Inget guys “TUHAN SELALU MENOLONG MANUSIA YANG SENANGTIASA TOLONG MENOLONG” terhadap sesamanya.</p>
00:10:05 – 00:10:13	David Johan Schaap	<p><i>Voice over</i> : Setelah alat diving terpasang, kami</p>

00:10:16 – 00:10:29	Marshall Sastra	<p>memutuskan untuk mengikuti arahan dari Nadin dan Marshall yang lebih mengerti tentang kondisi bawah laut</p> <p><i>Voice over</i> : Mencari peti di bawah laut menjadi salah satu kesulitan baru lagi yang harus kami pecahkan, komunikasi yang hanya bisa dilakukan melalui gerakan tangan, sering kali membuat kami kesulitan apalagi waktu terus berjalan dan hampir habis.</p>
00:10:44 – 00:10:56	Nadine Candrawinata	<p><i>Voice over</i> :</p> <p>Tapi inget guys, bukan kesulitan yang membuat kami takut, tapi ketakutanlah yang membuat kami sulit. Karena itu “<i>Jangan Pernah Mencoba Untuk Menyerah, Dan Jangan Pernah Menyerah Untuk Mencoba</i>”</p>
00:10:17 – 00:10:34	Marshall Sastra	<p><i>Voice over</i> : Terimakasih Tuhan, akhirnya kami berhasil menemukan peti itu. Mudah-mudahan peti tersebut berisi bendera <i>My Trip My Adventure</i> yang kami cari. Semangat di dua tahun <i>My Trip My Adventure</i> bersama Pesona Indonesia.</p>

4. Segmen empat diawali dengan *voice over* tentang kebanggaan dan kepuasan mereka telah dapat menyelesaikan satu misi di episode spesial ulang tahun kedua *My Trip My Adventure*. Perasaan bahagia mereka

ungkapkan dengan bahasa naskah yang biasa digunakan oleh anak muda jaman sekarang. “*Kekuatan Terbaik Bukan Ada Pada Diri Sendiri, Tapi Lahir Dari Kerjasama Tim*” kutipan ini diambil ketika Nadine memberi kata-kata semangat. Pada adegan semua pembawa acara berada diatas kapal, dialognya juga berisi tentang rasa bangga mereka tergabung dalam misi yang dibuat oleh *My Trip My Adventure* serta ucapan-ucapan terimakasih kepada dukungan yang telah diberikan. Dukungan tersebut datang dari penduduk lokal dan 30 peserta *open trip* yang diundang oleh *My Trip My Adventure*. Sembari mengibarkan bendera *My Trip My Adventure* pembawa acara mengikrarkan bahwa mereka akan terus menjaga semangat untuk Indonesia di *My Trip My Adventure* bersama Pesona Indonesia. Semangat mereka tunjukkan dengan berlari ke pulau Kenawa meski sudah lelah. Di pulau Kenawa mereka merayakan kemenangan mereka dengan menyalakan *flare* dan kembang api lalu para pembawa acara mengucapkan selamat ulang tahun kepada *My Trip My Adventure*.

Tabel 4. Bahasa naskah

SEGMENT 4		
TIME CODE	PEMBAWA ACARA	NASKAH PEMBAWA ACARA
00:12:02 – 00:12:18	Diyon Wiyoko	<i>Voice over</i> : Di dua tahun <i>My Trip My Adventure</i> bersama Pesona Indonesia, kami berlima mempunyai misi mencari bendera <i>My Trip My Adventure</i> yang sudah tersimpan lama di bawah laut Lombok. Perjalanan panjang sudah kami lalui tapi kami belum mendapatkan bendera tersebut. Tapi kami yakin tidak ada yang sia-sia dalam perjalanan ini.
00:12:42 – 00:13:00	Nadine Candrawinata	<i>Voice over</i> : Gue percaya, <i>“Kekuatan Terbaik Bukan Ada Pada Diri Sendiri, Tapi Lahir Dari Kerjasama Tim”</i> yang terbukti perjuangan kami melewati segala rintangan akhirnya berbuah manis. Kami berhasil menemukan bendera tersebut di bawah laut. Rasa bahagia tidak bisa kami sembunyikan dari wajah-wajah kami.
00:13:10 – 00:13:21	Denny Sumargo	<i>Voice over</i> : Perjalanan ini adalah kado terindah untuk kami. Persembahkan terbaik yang bisa kami berikan ke semua pecinta my trip my adventure di seluruh Indonesia.
00:13:22 – 00:13:37	David Johan Schaap	<i>Voice over</i> : Dengan bangga kami datang membawa kemenangan. Menang melawan semua ketakutan

00:13:38 – 00:13:47	Denny Sumargo	<p>dan ego kami. Didepan teluk Benawa yang begitu indah, kami berlima akhirnya bisa menyelesaikan misi kami dan mengibarkan bendera <i>My Trip My Adventure</i></p> <p>Dialog : Dua tahun sudah <i>My Trip My Adventure</i> menjelajahi surga-surga di bumi pertiwi. Banyak yang sudah diberikan Indonesia untuk kami.</p>
00:13:51 – 00:14:03	Nadine Candrawinata	<p>Dialog: Rasa bangga tidak bisa kami tutupi pada setiap langkah kami mengelilingi negeri ini. Dan atas rasa cinta pula kami berbagi keindahan bagi kalian semua.</p>
00:14:05 – 00:14:14	Dion Wiyoko	<p>Dialog: Ini bukan perjalanan yang mudah. Tapi jiwa kami tidak akan lelah. Ini bukan dongeng untuk satu hari, karenanya kami tidak akan berhenti mencari</p>
00:14:17 – 00:14:23	Marshall Sastra	<p>Dialog: Dua tahun <i>My Trip My Adventure</i> hari ini, tidak akan pernah ada tanpa dukungan kalian semua.</p>
00:14:23 – 00:14:25	David Johan Schaap	<p>Dialog: Semoga tidak akan berhenti disini, karena banyak cerita indah dari sini.</p>
00:14:28 – 00:14:30	Semua Pembawa Acara	<p><i>My trip My adventure!!</i></p>
00:14:40 – 00:14:49	Marshall Sastra	<p><i>Voice over</i> : di pulau kenawa ini nggak cuma kami berlima bro, ada juga 30 orang peserata open trip yang sengaja tim mtma buat dalam rangka dua tahun <i>My</i></p>

00:14:50 – 00:15:03	Nadine Candrawinata	<p><i>Trip My Adventure.</i></p> <p><i>Voice over :</i> Gue salut banget karena mereka ini datang kesini dengan ikhlas tanpa kami minta apalagi kami paksa, mereka rela mengorbankan materi dan waktunya supaya bisa terlibat pada acara ini. Sekali lagi Terimakasih ya</p>
00:15:21 – 00:15:22	Nadine Candrawinata	<p>Dialog: <i>My Trip My Adventure.</i></p>
00:15:23 – 00:15:24	Semua Peserta	<p><i>My Adventure.</i></p>
00:15:29 – 00:15:39	Marshall Sastra	<p><i>Voice over :</i> akhirnya kami berhasil mengibarkan bendera <i>My Trip My Adventure</i> di pulau kenawa, berkat semangat, kerja keras, tolong menolong dan rasa kekeluargaan yang kami bangun selama perjalanan ini.</p>
00:15:41 – 00:16:10	Denny Sumargo	<p><i>Voice over :</i> berkibarnya bendera <i>My Trip My Adventure</i> di pulau kenawa ini maka slesailah misi kami di ulang tahun ini. Menjadi luar biasa itu butuh waktu, butuh rasa sakit, butuh direndahkan, butuh dihina, butuh air mata, butuh kalimat tercekak dan butuh jam terbang yang tinggi, tugas kami belum slesai, kami masih membawa tanggung jawab supaya bendera ini tidak hanya berkibar untuk hari ini.</p>

00:17:11 – 00:17:20	Nadine Candrawinata	<i>Voice over</i> : Untuk merayakan kemenangan ini kami berlima lari berlari ke puncak bukit kenawa, menikmati sunset indah yang ditawarkan pulau kenawa.
00:17:30 – 00:17:43	Denny Sumargo	Dialog : Pegangan semua. Nggak ada yang ditinggalkan dibelakang. Pegangan baris, tahan terus, pegangan pegangan! Satuuu, jalan! Okee, jalan.. jalan dikit lagi.
00:17:45 – 00:17:54	Nadine Candrawinata	<i>Voice Over</i> : Semangat kami, kami tunjukkan dengan berlari ke puncak pulau Kenawa, lelah sudah pasti tapi kami tidak pernah menyerah.
00:18:05 – 00:18:13	Deny Sumargo	<i>Voice Over</i> : Dua flare ini melambangkan kedua sahabat kami, Vicky dan Hamish yang sama-sama membangun <i>My Trip My Adventure</i>
00:18:29 – 00:18:37	Nadine Candrawinata	<i>Voice Over</i> : Suka, duka kita lalui bersama. Terimakasih teman tanpa kalian kami belum tentu bisa berdiri di atas sini.
00:19:15 – 00:19:30	Deny Sumargo	<i>Voice Over</i> : Dan tidak terasa waktu berlalu kita menertawakan kekonyolan kita bahu membahu menghadapi rintangan, kita tidak menyadari kita telah membuat kenangan. Yang kita ingat, kita hanya bersenang-senang.
00:00:01 – 00:00:03	Semua Pembawa Acara	Dialog : <i>My Trip My Adventure!!!</i>

00:00:20 – 00:00:28	David Johan Schaap	<i>Voice over</i> : sekali lagi terimakasih Vicky dan Hamish kami bisa merasakan semangat kalian disini di <i>My Trip My Adventure</i> .
00:00:29 – 00:00:37	Marshall Sastra	<i>Voice over</i> : dan semangat itu akan terus kami jaga untuk Indonesia di <i>My Trip My Adventure</i> bersama Pesona Indonesia
00:01:42 – 00:01:44	Semua Pembawa Acara	<i>My Trip My Adventure!!!</i>
00:01:58 – 00:02:06	Nadine Candrawinata	<i>Voice over</i> : selamat ulang tahun <i>My Trip My Adventure</i> yang kedua semoga bisa selalu memberikan dampak yang positif untuk masyarakat Indonesia.

5. Segmen kelima hanya berisi *voice over* dan ditutup dengan seluruh pembawa acara mengucapkan *punch line* “*My Trip My Adventure* bersama Pesona Indonesia”. Semua pembawa acara *My Trip My Adventure* memberikan kata-kata sebagai penutup di program acara ini menunjukkan bahwa yang mereka lakukan dari hati dan penuh cinta yang diberikan hanya untuk Indonesia. ”*Keluarga Dunia Kecil Yang Bentuk Oleh Cinta*” kutipan dari Deny Sumargo ini diambil ketika dia ingin menunjukkan rasa kekeluargaan yang dimiliki oleh tim *My Trip My Adventure*. Seluruh kata-kata yang dibuat pada segmen terakhir ini, merupakan ungkapan rasa bangga dan bahagia mereka telah menghadirkan sebuah karya untuk

Indonesia. Dari *voice over* tersebut bisa dilihat bahwa bahasa naskah yang digunakan sedikit hiperbola. Tetapi jika diamati bahasa naskah tersebut bisa menimbulkan kesan yang mendalam tentang perasaan mereka terhadap sesama pembawa acara dan bagi seluruh penonton menuju langkah baru bersama *My Trip My Adventure*.

Tabel 5 . Bahasa naskah

SEGMENT 5		
TIME CODE	PEMBAWA ACARA	NASKAH PEMBAWA ACARA
00:02:40 – 00:02:53	Nadine Candrawinata	<i>Voice over</i> : bersamaan dengan terbitnya sang surya di hari yang baru, inilah kami di dua tahun <i>My Trip My Adventure</i> memiliki warna baru untuk menghadirkan Indonesia kecil dihadapan kalian.
00:02:56 – 00:03:00	Semua Pembawa Acara	<i>My Trip My Adventure</i> bersama Pesona Indonesia.
00:03:04 – 00:03:28	Denny Sumargo	<i>Voice over</i> : bukan tentang siapa dan kenapa tetapi bagaimana bersama-sama mewariskannya itulah " <i>Keluarga Dunia Kecil Yang Bentuk Oleh Cinta</i> " dan inilah keluarga kecil kami yang kami bangga, atas dasar cinta pada Indonesia. Saya Denny sumargo
00:03:30 – 00:03:32	Nadine Candrawinata	<i>Voice over</i> : saya Nadine Candrawinata
00:03:35 – 00:03:37	Dion Wiyoko	<i>Voice over</i> : saya Dion

00:03:40 – 00:03:42	Marshall Sastra	Wiyoko <i>Voice over</i> : saya Marshall sastra
00:03:45 – 00:03:47	David Johan Schaap	<i>Voice over</i> : Dan saya David johan schaap
00:03:49 – 00:03:51	Nadine Candrawinata	<i>Voice over</i> : inilah <i>My Trip My Adventure</i>
00:04:02 – 00:04:10	Denny Sumargo	<i>Voice over</i> : inilah langkah baru menuju suatu yang lebih baik untuk mencintai Indonesia dengan tindakan bukan dengan ucapan.
00:04:14 – 00:04:21	Nadine Candrawinata	<i>Voice over</i> : inilah warna baru kami yang tak akan pernah berhenti menunjukan pada semesta karya tuhan yang tak ada habisnya.
00:04:23 – 00:04:30	Dion Wiyoko	<i>Voice over</i> : di hari yang baru ini kami berlima menjadi satu berjuang untuk terus memberikan yang terbaik di setiap perjalanan kami nanti.
00:04:31 – 00:04:38	Marshall Sastra	<i>Voice over</i> : semua yang kami lakukan dari hati dan penuh cinta dan pengorbanan yang kami berikan hanya untuk Indonesia.
00:04:40 – 00:04:49	David Johan Schaap	<i>Voice over</i> : semoga karya kami dapat terus menjadi inspirasi yang membangun yang membuka mata kita semua bahwa Indonesia itu lebih dari sekedar indah.
00:04:52 – 00:04:55	Semua Pembawa Acara	<i>My Trip My Adventure</i> bersama Pesona Indonesia

Gambar tabel diatas adalah tabel bahasa naskah pada program acara *My Trip My Adventure* pada segmen pertama hingga segmen ke lima. Kalimat yang bercetak tebal di atas merupakan *voice over* pembawa acara kata-kata bijak yang juga terlihat pada beberapa segmen dengan tulisan yang muncul pada segmen tersebut diiringi dengan *voice over* pembawa acara. Dengan bahasa naskah yang non formal dan santai program acara *My Trip My Adventure* tetap memberikan informasi dan menghibur yang dapat diterima oleh semua kalangan penonton. Salah satu unsur suatu program *magazine* adalah bahasa naskah yang ringan. Hakekatnya program *magazine* adalah memberi informasi secara ringan (*soft news*) tidak seperti program berita (*hard news*).

C. Format program

Format program *My Trip My Adventure* adalah *magazine*. Format *magazine* adalah penyuguhan bermacam-macam topik dalam satu paket yang utuh.⁴⁶ menurut hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti terhadap objek format program *My Trip My Adventure* adalah *magazine*. Jenis produksi program *My Trip My Adventure* adalah *tayping*, hal tersebut dikarenakan kondisi *shooting* yang dilakukan pada alam terbuka dan juga harus pindah dari satu lokasi ke lokasi yang lain sehingga tidak memungkinkan untuk penayangan program tersebut ditayangkan secara *live*. *Magazine* merupakan format yang tepat untuk *travelling* karena format ini dapat menghibur dan juga dapat memberikan informasi secara ringan. Hal tersebut diperjelas dengan kutipan wawancara berikut.

⁴⁶ Subroto sastro Darwanto 1994. *Produksi Acara Televisi* (duta wacana university press: yogyakarta.) 224

“termasuknya *magazine* dia termasuk jenis program *magazine*, kontennya lebih ke travelling show.”⁴⁷

Dari kutipan wawancara diatas, dapat dimengerti bahwa format program acara *My Trip My Adventure* memang termasuk dalam format *magazine* tetapi menurut pengamatan peneliti yang dilihat dari teori yang ada bentuk tayangan program acara *My Trip My Adventure* juga bisa masuk dalam format dokumenter karena dalam tayangan program *My Trip My Adventure* juga terdapat *voice over* atau prolog yang memperjelas gambar. Dalam format dokumenter juga demikian, dokumenter juga terkait dengan fakta dan kejadian nyata. Menurut peneliti program acara *My Trip My Adventure* juga bisa diklasifikasikan dalam format dokumenter karena konten yang ada didalamnya.

Format program *My Trip My Adventure* tentukan oleh tim produksi. Hal tersebut diperjelas dengan kutipan wawancara berikut.

”tim produksi jadi dari awal mau dibikin, kita ngajuin konsep, kita ajuin konsep itu dah ada jenis programnya apa? Mau dibikin durasi berapa? Targetnya apa? Sinopsisnya seperti apa? Itu kita olah oleh tim produksi kita ajukan kemenejemen, ketika menejemen setuju dengan konsepnya kita bikin *pilot*⁴⁸, *pilot* program kita bikin *pilot* program dilihat punya potensi dan bagus diproduksi.”⁴⁹

Untuk format program *My Trip My Adventure* menurut *producer* sampai saat ini sudah mengalami perubahan namun tidak begitu besar. Tidak sampai merubah format program tetapi lebih ke variasi konten agar pemirsa tidak jenuh dengan tayangan program. Hal tersebut diperjelas dengan kutipan wawancara berikut.

⁴⁷ Wawancara dengan Claudia Nursantiano kreatif program acara *My Trip My Adventure*, Jakarta, 15 November 2016

⁴⁸ pilot program televisi adalah program percontohan

⁴⁹ Wawancara dengan Indri Yuliani *producer* program acara *My Trip My Adventure*, Jakarta, 15 November 2016

“kalau perubahan format besar-besaran sih enggak ya tetep *magazine* tetep *travelling show*”.⁵⁰

Dari kutipan wawancara dapat dimengerti bahwa dalam jangka tiga tahun *My Trip My Adventure* sampai saat ini belum pernah merubah format program atau konten yang ada didalamnya hanya pengembangan yang ditambah agar penonton tidak merasa bosan.

Menurut peneliti pengembangan dalam sebuah program memang dibutuhkan melihat banyak program sejenis yang berlomba-lomba menyajikan hal-hal baru atau variasi baru pada setiap episodenya demikian pula program acara *My Trip My Adventure*. Penyutradaraan televisi berbeda dengan penyutradaran film, apa lagi dalam dunia *journalism* di bidang *entertainment* dan *life style*. Semua disajikan secara kreatif, spontan dan *non-formal*.⁵¹ Dari sisi produksi, sutradara mempunyai kewajiban untuk selalu berfikir *out of the box*. Kreatif pasti dibutuhkan dalam menyutradarai sebuah program *entertainment* seperti program *My Trip My Adventure*, dengan wawasan dan pengetahuan yang luas agar berita bisa tersaji dengan santai tetapi tetap mempunyai bobot.

Selain dari isi konten yang disajikan harus menghibur dan menarik dalam hal pengambilan gambar juga harus menarik agar enak dipandang sebagai keindahan alam. Selain 13 elemen yang ada, program acara *My Trip My Adventure* dalam produksinya juga menggunakan strategi kreatif lain yaitu dalam hal pengambilan gambar. Penggunaan sudut pandang dan komposisi pengambilan gambar berupa *eye bird* dan *subjektif shot* kemudian teknik tersebut digunakan oleh program *My*

⁵⁰ Wawancara dengan Indri Yuliani *producer* program acara *My Trip My Adventure*, Jakarta, 15 November 2016

⁵¹ Naratama, *Menjadi Sutradara Televisi* (Jakarta: PT. Grasindo, 2013), 247.

Trip My Adventure pada setiap episodenya. Menurut peneliti pengambilan gambar dengan teknik tersebut pada awalnya hanya untuk melengkapi gambar agar lebih indah yang tidak bisa digantikan oleh kamera yang dipegang oleh kameramen. Namun setelah peneliti melakukan pengamatan lebih dalam teknik tersebut juga bagian dari strategi kreatif program *My Trip My Adventur*. Disebut strategi kreatif karena belum banyak program *travelling* yang menggunakan teknik *eye bird* dan *subjektif shot*. Kemudian menurut peneliti tehnik *eye bird* dan *subjektif shot* juga dapat menambah variasi gambar yang ada untuk meminimalisir kesalahan yang terjadi pada saat produksi berlangsung dan dapat memperbanyak pilihan gambar ketika proses *editting*.

Setelah proses pengambilan gambar hingga proses eksekusi program selesai, langkah selanjutnya *editing* atau penyusunan gambar hingga penyesuaian suasana musik yang akan digunakan. Dalam proses ini, *Producer Assistant* mengawasi *editor* agar jalan cerita tetap pada skenario yang sudah dibuat oleh tim kreatif.

Sebelum program disiarkan kepada publik tahapan setelah pengambilan gambar adalah *editing*. *Editing* yaitu proses memotong atau membuang gambar-gambar yang tidak bisa digunakan. *Editing* yang dilakukan pada program *My Trip My Adventure* berfungsi untuk menyusun jalan cerita yang telah dibuat tim kreatif. Hal ini diperjelas melalui kutipan wawancara berikut:

“ *Editting* itu udah mengabungkan visual dan audio visual di situ kadang kita masukin juga *sound effect*, ee jadi ee pertama ee *production assisten* akan menyusun gambar potongan-potongan visual itu sesuai jalan cerita yang dibuat oleh kreatif.”⁵²

⁵²Wawancara dengan Indri Yuliani *producer* program acara *My Trip My Adventure*, Jakarta, 15 November 2016

Dari kutipan wawancara di atas dapat dimengerti bahwa program *My Trip My Adventure* melakukan tahapan *editing* yang digunakan untuk menyusun gambar-gambar agar sesuai dengan jalan cerita yang ada pada skenario dan menambahkan musik atau *backsound*. Menurut peneliti *Editing* dalam program acara *My Trip My Adventure* sudah rapi dan musik yang digunakan juga sudah tepat. Beberapa segmen terkadang masih terlihat kebocoran dalam pengambilan gambar. Contohnya bayangan kamera *drone*⁵³ yang terlihat pada gambar. Seharusnya ketika sudah melewati proses *editting* dan akan disiarkan, kebocoran seperti itu bisa diminimalisir. *My Trip My Adventure* melakukan produksi luar ruangan sehingga tim produksi tidak bisa mengatur pantulan *drone* ketika terkena matahari atau pantulan dari air. Adegan yang dilakukan juga tidak mungkin dilakukan perulangan ketika ada kebocoran. Oleh sebab itu peneliti beranggapan bahwa hal tersebut adalah wajar. Mengingat program acara *My Trip My Adventure* saat ini sudah banyak diminati oleh pemirsanya, maka perlu diperbaiki dalam hal pengambilan gambar dan juga pemilihan gambar ketika masuk dalam proses *editing*.

Strategi kreatif adalah cara-cara yang digunakan dalam upaya meraih pemirsa atau mempertahankan program. program *My Trip My Adventure* juga menggunakan strategi kreatif dengan selalu mengembangkan *variasi* dan konsep program acara. Hal tersebut diperjelas dengan kutipan wawancara sebagai berikut:

“Kalau strategi kreatifnya kita terus mengembangkan konten dan kosep setiap episode.”⁵⁴

⁵³ Drone adalah pesawat pengintai yang tak berawak yang dijalankan dengan pusat kendali

⁵⁴ Wawancara dengan Indri Yuliani *producer* program acara *My Trip My Adventure*, Jakarta, 15 November 2016

Dikutip dari wawancara di atas peneliti melihat bahwa *variasi* pada setiap konten dibutuhkan dalam mempertahankan program agar tetap diminati oleh pemirsannya. Apabila tidak ada perkembangan dari setiap episodenya bisa dipastikan program acara tersebut akan terlihat biasa saja seperti program acara sejenis. Program *My Trip My Adventure* yang ingin membuat acara yang berbeda dengan program acara sejenis yang sudah ada dengan melakukan pengembangan variasi program pada setiap episodenya. Menurut peneliti pengembangan yang dilakukan oleh tim *My Trip My Adventure* terbukti telah mampu membuat program *My Trip My Adventure* sampai saat ini tetap ada dan banyak diminat oleh penonton sebagai program *treveling* yang menghadirkan suatu hiburan, referensi tempat wisata baru dan tidak kalah penting sebagai sumber informasi ringan terkait dunia wisata di Indonesia.

D. *Punching Line*

Punching line adalah kejutan-kejutan dalam dialog naskah yang dimainkan oleh pemain yang sengaja dituliskan untuk menghentak perhatian penonton yang mulai jenuh dan bosan. Dalam program *My Trip My Adventure*, penggunaan *punching line* biasanya dilakukan pada saat konten yang spesial dan juga yang pasti ketika ulang tahun *My Trip My Adventure*.

Hal tersebut diperjelas melalui kutipan wawancara berikut :

“*Punching line MTMA* itu kita biasanya mengucapkan nama program, kalau *My Trip My Adventure*, gitu-gitu..”⁵⁵

⁵⁵ Wawancara dengan Claudia Nursantiano kreatif program acara *My Trip My Adventure*, Jakarta, 15 November 2016

Dikutip dari wawancara diatas *producer My Trip My Adventure* menggunakan jargon sebagai *punch line*. Setiap pembawa acara hendak melakukan aksi mereka selalu mengucapkan “*My Trip My Adventure* bersama Pesona Indonesia”. Dalam program acara *My Trip My Adventure*.

Menurut peneliti *punch line* yang digunakan sudah bisa mempengaruhi para penonton untuk menggunakan jargon tersebut ketika sedang melakukan *travelling*. Berbeda dengan program acara *travelling* lainnya yang menggunakan *punch line* berupa komedi, celetukan, dan pertanyaan. Dilihat dari pengertian *punch line* yaitu adalah kejutan dalam dialog naskah untuk menarik perhatian penonton. Program acara *My Trip My Adventure* menurut peneliti belum menerapkan *punch line* sesuai dengan teori yang ada tetapi mereka mengantikanya dengan hal lain sudah berhasil memang untuk membuat penonton tertarik tetapi tidak sesuai dengan teori yang ada. Tetapi dengan cara yang digunakan oleh tim “*My Trip My Adventure*” tersebut sudah bisa menarik perhatian penonton agar tidak jenuh dalam melihat program acara. Penonton secara tidak langsung juga akan mengucapkan “*My Trip My Adventure*” ketika pembawa acara pada program tersebut mengucapkan *punch line* sebelum atau sesudah melakukan aksi.

E. Gimmick and Funfare

Gimmick merupakan cara yang digunakan untuk mendapat perhatian penonton berupa candaan, atau *sound effect*. Sementara *funfare* merupakan puncak acara yang dimeriahkan oleh keceriaan, kemewahan, keindahan dan kebersamaan.⁵⁶

⁵⁶ Naratama 2013. *Menjadi Sutradara Televisi* (PT.Gramedia: Jakarta. 127)

Gimmick dan *funfare* diterapkan dalam program *My Trip My Adventure* hal ini diperjelas melalui kutipan wawancara berikut:

“Jadi gini, kalau untuk program *out door* EFP kita nyebutnya itu *Gimmick*-nya pasti berbeda dengan program-program di studio, *which is* kalau program di studio lebih banyak yang memang di *set up* di *setting* kalau *Gimmick My Trip* kecenderunganya 80 persen itu adalah *real* apa yang terjadi di lokasi.”⁵⁷

Dari kutipan wawancara di atas peneliti dapat mengerti bahwa 80 persen adegan yang ada pada program *My Trip My Adventure* adalah kejadian sebenarnya. Sisanya, *producer My Trip My Adventure* sengaja menciptakan *gimmick* sesuai kebutuhan. Contohnya adalah pengadeganan suatu aksi yang ada dalam cerita. Peneliti melihat *gimmick* yang ada di *My Trip My Adventure* terkesan alami atau tidak dibuat-buat. Meskipun semua adegan telah dituliskan dalam skenario tetapi Pembawa acara terlihat tidak terbebani oleh skenario yang ada. Pembawa acara bebas mengekspresikan apa yang mereka rasa, lihat dan lakukan namun tetap berada pada benang merah yang dibuat oleh tim kreatif.

Menurut peneliti *Gimmick* yang demikian telah menjadi ciri khas program acara *My Trip My Adventure*. Pada dasarnya *gimmick* dalam setiap program acara pasti digunakan namun dalam program acara *out door*, *gimmick* yang digunakan berbeda dengan program acara studio.

Pada Episode Ulang Tahun Kedua *My Trip My Adventure* *gimmick* yang diciptakan adalah ketika para pembawa acara *My Trip My Adventure* bertemu dengan masyarakat Lombok dan para pembawa acara ditantang untuk melakukan pertarungan Peresean untuk mendapatkan kunci petunjuk. Hingga pada akhirnya

⁵⁷ Wawancara dengan Claudia Nursantiano kreatif program acara *My Trip My Adventure*, Jakarta, 15 November 2016

pembawa acara *My Trip My Adventure*-lah yang memenangkan pertarungan tersebut dan mendapatkan kertas petunjuk berikutnya.



Gambar 13. *Gimmick*
Gimmick Episode ulang tahun kedua *My Trip My Adventure*
Screen Shot copy tayang Episode Ulang Tahun Kedua *My Trip My Adventure*
time code 00:22.42
(Sumber Episode Ulang Tahun Kedua *My Trip My Adventure*)

Dari gambar diatas dapat dilihat contoh *gimmick* dalam program *My Trip My Adventure*. *Gimmick* dalam program *My Trip My Adventure* ditunjukkan dengan para pembawa acara yang kaget akan keberadaan orang yang ada di air terjun Tiu Kelep yang tiba- tiba muncul dari bawah air serta menantang para pembawa acara untuk melakukan permainan atau suatu tradisi adat Lombok seperti yang tertulis diatas dan terlihat pada gambar.

Menurut peneliti *Gimmick* tersebut sudah bisa menarik perhatian penonton yang awalnya penonton menikmati pemandangan air terjun Tiu Kelep kemudian dikejutkan dengan kemunculan orang yang berada dibawah air terjun. Adegan

tersebut menurut peneliti adalah tujuan yang ingin dimunculkan ketika menggunakan *Gimmick* tersebut.

Funfare juga digunakan pada episode ini terlihat ketika pembawa acara menyalakan kembang api dan merayakan ulang tahun *My Trip My Adventure* di pulau kenawa dengan menyalakan kembang api. Hal tersebut sesuai dengan yang ditulis dalam buku Naratama tahun 2013 elemen strategi kreatif tentang *funfare* adalah puncak acara atau kemeriahan, kemewahan dan kebersamaan. *Funfare* yang diciptakan program *My Trip My Adventure* ini sudah berhasil dan sesuai dengan teori yang ada karena pada satu adegan yang terdapat pada segmen ke empat tersebut sudah bisa menggambarkan suasana kemeriahan puncak acara kebersamaan dan kegembiraan yang dirasakan oleh para pembawa acara dan juga peserta *open trip My Trip My Adventure*.

F. Clip Hanger

Clip hanger adalah sebuah *shoot* atau adegan yang diambangkan karena terpaksa dihentikan oleh *commercial break*.⁵⁸ *Clip hanger* dinilai penting untuk menahan pemirsa tetap melihatnya kelanjutan segmen selanjutnya. Penggunaan *clip hanger* diterapkan dalam program acara *My Trip My Adventure* hal tersebut diperjelas dalam kutipan wawancara sebagai berikut:

“Kalau kita nyebutnya *Clip hanger* itu *huger* jadi adegan-adegan yang sengaja digantung untuk menarik menahan perhatian penonton agar stay di program kita kan dan itu nggak di setiap segmen.”⁵⁹

Dari kutipan wawancara diatas dapat dimengerti bahwa *clip hanger* juga dipakai *producer* dalam program *My Trip My Adventure* tetapi istilahnya saja yang

⁵⁸ Naratama 2013. *Menjadi Sutradara Televisi* (PT.Gramedia: Jakarta.) 128.

⁵⁹ Wawancara dengan Indri Yuliani *Producer* Program *My Trip My Adventure* Jakarta, 15 November 2016

berbeda karena pada program *My Trip My Adventure* disebut *huger*.. *Clip hanger* tidak setiap saat digunakan hanya sekitar 40% hingga 30% . Hal tersebut dapat dilihat pada segmen ketiga pada episode ulang tahun yaitu ketika pembawa acara mencari peti yang berisi bendera *My Trip My Adventure* di bawah laut. Setelah peti ditemukan dan para pembawa acara hendak membuka kunci yang ada pada gembok peti tersebut adegan dihentikan atau ditunda dengan iklan.

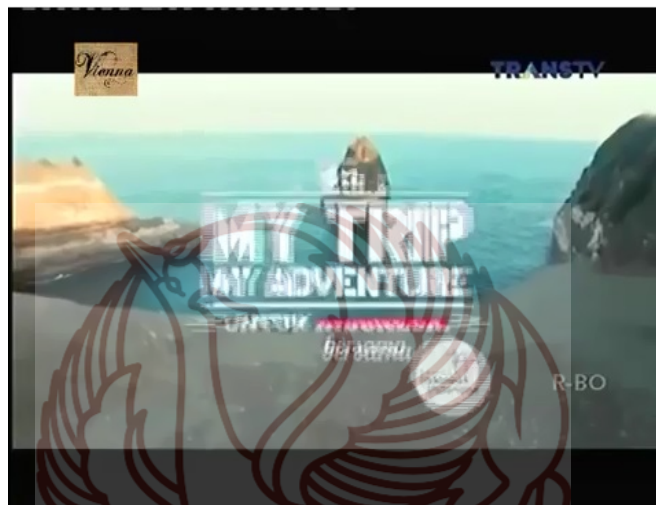
Menurut peneliti *clip hanger* tersebut akan menimbulkan rasa penasaran pada penonton yang menunggu kelanjutan dari adegan tersebut, apakah benar peti tersebut berisi bendera *My Trip My Adventure* atau bukan. Inilah *clip hanger* yang diciptakan pada episode ulang tahun *My Trip My Adventure* yang kedua. *Clip hanger* pada program *My Trip My Adventure* menurut peneliti sudah sesuai dengan teori yang ada yaitu bertujuan untuk membuat penonton tetap menonton program acara tersebut karena penonton dibuat penasaran dengan apa yang akan terjadi selanjutnya. Sesuai dengan yang sudah dikemukakan dalam buku Naratama “Menjadi Sutradara Televisi” tahun 2013 pada halaman 128. Tidak ada perbedaan dari pengertian *clip hanger* dari teori maupun yang sudah dijalankan oleh tim kreatif dan *producer* program acara *My Trip My Adventure*. Namun penyebutan *clip hanger* dalam *My Trip My Adventure* berubah menjadi *huger*, tetapi tidak mempengaruhi hasil dari tujuan *clip hanger* itu sendiri.

G. Tune dan Bumper

Tune atau *opening tune* adalah barisan kompilasi gambar atau komputer grafik diawal program. Sementara *bumper* merupakan pembatas atau penamaan sebuah program drama atau non drama yang ditempatkan sebelum atau sesudah iklan.

Dalam program *My Trip My Adventure* juga memiliki *Tune* dan *bumper* setiap segmennya. Hal tersebut diperjelas melalui kutipan wawancara berikut:

”Kita pake *sound effect* aja sih yang “wezzz” “zeett” biar beda. karena emang pergerakan visualnya pantasnya dengan *sound effect* seperti itu, tidak cukup pantas untuk musik-musik yang lain.”⁶⁰



Gambar 14 *Opening Tune*
Opening Tune My Trip My Adventure.
Screen Shot copy tayang Episode Ulang Tahun Kedua My Trip My Adventure
time code 00:03:01
(Sumber Episode Ulang Tahun Kedua *My Trip My Adventure*)

Potongan gambar diatas merupakan bagian-bagian *opening tune* yang ada pada *My Trip My Adventure*. *Opening tune My Trip My Adventure* merupakan tatanan grafis komputer dengan tambahan efek khusus. *Opening tune* berdurasi 5 detik yang dengan tambahan *sound effect* untuk menyebutkan program.

⁶⁰ Wawancara dengan Indri Yuliani *producer* program acara *My Trip My Adventure*, Jakarta, 15 November 2016



Gambar 15. *Bumper In*
.Bumper In dan Bumper Out My Trip My Adventure
 Screen Shot copy tayang Episode Ulang Tahun Kedua *My Trip My Adventure*
 time code 00:03:00
 (Sumber Episode Ulang Tahun Kedua *My Trip My Adventure*)

Desain *Bumper* pada *My Trip My Adventure* yaitu *Bumper In* untuk mengawali program acara muncul dengan efek *slide fade in* dari tidak jelas atau tidak fokus menjadi fokus beserta *sound effect*. Kemudian *Bumper Out* terlihat sebaliknya, menghilang dengan *effek fade out* beserta *sound effect* yang hanya berdurasi sekitar 5 detik. *Bumper* ini bertujuan untuk membuka dan mengakhiri segmen pada ulang tahun *My Trip My Adventure* yang kedua. Ada beberapa logo tambahan seperti Pesona Indonesia yang tampil pada pojok kanan bawah. Logo tersebut dicantumkan atas permintaan dari Kementrian Pariwisata karena pada ulang tahun yang kedua ini termasuk episode yang istimewa. Hal tersebut diperjelas melalui kutipan wawancara berikut:

“Jadi Pesona Indonesia itu kan program dari kementrian pariwisata mereka memang bekerja sama dengan Trans Tv khususnya di *My Trip My Adventure*.”⁶¹

⁶¹ Wawancara dengan Indri Yuliani *Producer Program My Trip My Adventure* Jakarta, 15 November 2016

Dari kutipan wawancara di atas bisa dilihat bahwa *Tune dan Bumper* yang ada pada *My Trip My Adventure* selain sebagai penanda dari dimulainya program acara juga sebagai penanda selesainya suatu segmen pada setiap episodenya. Jika diperhatikan, dari ulang tahun yang pertama *Tune dan Bumper* program acara *My Trip My Adventure* tidak banyak mengalami perubahan yang signifikan. Perubahan yang ada hanyalah menghilangkan *background* yang awalnya hitam sekarang menjadi hanya tulisan *My Trip My Adventure* saja. Dilihat dari *Tune dan Bumper* yang dimiliki oleh program acara *My Trip My Adventure*.

Menurut peneliti sudah tepat. Meskipun setiap episodenya *Bumper* ini diputar secara berulang namun menjadi mudah diingat dan tidak membosankan. Bentuk desain bumper yang sederhana tersebut membuat penonton akan lebih mudah menghafalnya.

H. Penataan Artistik

Dalam setiap lokasi terdapat perbedaan antara lain *wardrobe* yang digunakan para pembawa acara dan lain sebagainya. Berikut tata artistik dan *wardrobe* pada setiap segmen :

1. Segmen pertama

Pada segmen pembukaan ini properti yang digunakan pada gambar 1 adalah kendaraan; yaitu mobil jeep dan motor *trail*. Lokasinya berada di jalan menuju bukit selong melewati perkebunan sawit. Pada gambar 2, mereka telah sampai di pintu masuk bukit lalu masing – masing berjalan dengan membawa tas punggung. Sesampainya di bukit Selong, mereka disambut dengan tarian penyambutan Lombok. Seperti yang terlihat pada gambar 3, tarian tersebut menggunakan properti

alat-alat musik tradisional dari Lombok dan sebuah kipas berwarna kuning. Setelah itu di gambar ke 4 mereka mendapatkan gulungan kertas petunjuk dan siap melanjutkan kembali perjalanan mencari bendera *My Trip My Adventure*.

Gambar dibawah terlihat para pembawa acara dan rombongan *My Trip My Adventure* menuju ke bukit Selong, Lombok Timur, Nusa Tenggara Barat untuk mencari petunjuk.



Gambar 16

Pembawa acara sedang mengendarai motor dan mobil menuju kaki bukit selong
Screen Shot copy tayang Episode Ulang Tahun Kedua *My Trip My Adventure*
time code 00:04:59- 00:05:03
(Sumber Episode Ulang Tahun Kedua *My Trip My Adventure*)

- a. Setting tempat : Setting tempat jalanan dengan suasana tanah yang tandus dan pohon kering dan rerumputan yang kering yang berada ada di Lombok Nusa Tenggara Barat
- b. *Wardrobe* : kaos pendek bertuliskan Pesona Indonesia dan juga celana panjang, sepatu untuk pembawa acara laki-laki dan untuk pembawa acara wanita kaos dan juga celana panjang dan sepatu.

- c. Properti : Properti yang digunakan adalah motor, mobil, helm dan kacamata hitam

Gambar dibawah terekam ketika para pembawa acara *My Trip My Adventure* Mulai mengawali perjalanan setelah mereka berpamitan dengan rombongan *My Trip My Adventure* di kaki bukit Selong Nusa Tenggara Barat.



Gambar 17
Low angel perjalanan host menuju bukit selong
Screen Shot copy tayang Episode Ulang Tahun Kedua *My Trip My Adventure*
time code 00:07:28-00:07:30
(Sumber Episode Ulang Tahun Kedua *My Trip My Adventure*)

- a.Setting tempat : berlatar-belakang bangunan dan hutan kering yang berada dipintu masuk menuju bukit Selong.
- b. *Wardrobe* : kaos pendek bertuliskan Pesona Indonesia dan juga celana panjang, sepatu untuk pembawa acara laki-laki dan untuk pembawa acara wanita kaos dan juga celana panjang dan sepatu.
- c.Properti : tas, kacamata, kompas

Gambar dibawah memperlihatkan adat kebudayaan di bukit Selong berupa tarian dan musik tradisional yang dibawakan oleh penduduk lokal.



Gambar.18

Tarian khas Lombok Nusa Tenggara Barat

Screen Shot copy tayang Episode Ulang Tahun Kedua *My Trip My Adventure*

time code 00:11:18- 00:11:22

(Sumber Episode Ulang Tahun Kedua *My Trip My Adventure*)

- a. Setting tempat : Berada diketinggian bukit yang berlatar belakang pegunungan berada di bukit Selong Lombok Nusa Tenggara Barat.
- b. *Wardrobe* : Pakaian adat lombok, sarung khas tenun lombok ikat kepala dan baju berwarna hitam
- c. Properti : Alat-alat musik tradisional dari Lombok dan sebuah kipas berwarna kuning.

Gambar di bawah bisa dilihat pada akhir segmen pertama ketika kelima pembawa acara *My Trip My Adventure* telah mendapatkan petunjuk dari penduduk Lombok.



Gambar.19

ketika pembawa acara mendapatkan petunjuk dari masyarakat Lombok
Screen Shot copy tayang Episode Ulang Tahun Kedua *My Trip My Adventure*
 time code 00:14:00-00:14:03
 (Sumber Episode Ulang Tahun Kedua *My Trip My Adventure*)

- a. Setting tempat : Berada diketinggian bukit yang berlatar belakang
 pegunungan berada di bukit bukit Selong Lombok Nusa
 Tenggara Barat.
- b. *Wardrobe* : Koas berlogo Pesona Indonesia
- c. Properti : Tas dan juga kertas petunjuk.

2. Segmen kedua

Segmen ke 2 mereka mencoba mencari petunjuk yang kedua. Mereka menuju sumber kehidupan berupa air terjun di desa Senaru. Setelah sampai di air terjun Sendang Gile dan tidak menemukan petunjuk, mereka kembali membaca gulungan kertas petunjuk. Mereka harus menempuh perjalanan menuju sumber kehidupan yang lain dengan keluar masuk hutan menggunakan kompas berwarna hitam dan emas agar tidak kehilangan arah. Di air terjun Tiu Kelep mereka bertemu dengan

beberapa orang yang muncul dari bawah air. Mereka harus bertarung yang disebut Peresean yaitu seni tradisional antara dua orang yang disebut *Pepadi*. Mereka memenangkan pertarungan dan berhasil mendapatkan kunci peti.

Gambar dibawah terlihat para pembawa acara *My Trip My Adventure* sedang berada di suatu air terjun yang sedang melakukan diskusi bersama untuk menentukan arah pencarian selanjutnya.



Gambar 20
Pembawa acara berdiskusi tentang petunjuk
Screen Shot copy tayang Episode Ulang Tahun Kedua *My Trip My Adventure*
time code 00:16:35-00:16:36
(Sumber Episode Ulang Tahun Kedua *My Trip My Adventure*)

- a. Setting tempat : Berlatar belakang air terjun dan bebatuan sungai yang berada di air terjun Sendang Gile Lombok Nusa Tenggara Barat.
- b. *Wardrobe* : Celana panjang dan juga kaos berlambangkan Pesona Indonesia
- c. Properti : Kompas dan juga kertas petunjuk

Gambar dibawah terekam pada segmen kedua ketika Dion Wiyoko sedang menghadapi pertarungan tradisional yang disebut *Peresean* dengan salah satu penduduk lokal untuk mendapatkan petunjuk berikutnya.



Gambar.21

. Pembawa acara sedang melakukan preasean
Screen Shot copy tayang Episode Ulang Tahun Kedua *My Trip My Adventure*
 time code 00:22:42-00:22:44
 (Sumber Episode Ulang Tahun Kedua *My Trip My Adventure*)

- a. Setting tempat : Berlatar belakang air terjun dan bebatuan sungai yang berada di air terjun Sendang Gile Lombok Nusa Tenggara Barat.
- b. Wardrobe : Pakaian adat lombok sarung dan juga ikat kepala celana panjang
- c. Properti : *Ende* dan menjalin

3. Segmen Ketiga

Jalan setapak dan hutan kering mereka lalui untuk ke bukit Tunak dengan membaca gulungan kertas petunjuk sebagai properti di segmen ke tiga terlihat pada gambar 22. Di bukit Tunak, hari sudah gelap dan mereka harus menyalakan suar. Mereka berlima harus menyelam ke dalam laut Lombok untuk mendapatkan bendera *My Trip My Adventure*. Properti *diving* yang lengkap mereka pakai untuk

menyelam. Terdapat pada gambar , setelah itu terdapat kotak peti yang dicari berisi bendera.

Gambar dibawah terjadi pada awal segmen ketiga yang terlihat semua pembawa acara *My Trip My Adventure* sedang membaca kertas petunjuk untuk melakukan perjalanan selanjutnya.



Gambar 22
membaca gulungan kertas petunjuk
Screen Shot copy tayang Episode Ulang Tahun Kedua My Trip My Adventure
time code 00:25:43
(Sumber Episode Ulang Tahun Kedua *My Trip My Adventure*)

- a. Setting tempat : Berlatarbelakang hutan yang mati pohon yang kering dan tanah yang tandus penuh bebatuan berada di bukit Tunak.
- b. Wardrobe : Kaos *My Trip My Adventure* celana panjang,sepatu,topi,tas.
- c. Properti : Kertas petunjuk.

Gambar dibawah terlihat dua pembawa acara yaitu Nadine dan Denny sedang melakukan *free diving* untuk mencari peti yang tersembunyi di dalam laut.



Gambar. 23

Nadine dan Denny sedang melakukan *free diving*
Screen Shot copy tayang Episode Ulang Tahun Kedua *My Trip My Adventure*
 time code 00:29:23
 (Sumber Episode Ulang Tahun Kedua *My Trip My Adventure*)

- a. Setting tempat : Di dalam laut.
- b. Wardrobe : Perlengkapan *diving*.
- c. Properti : Tabung oksigen, kaki katak, kacamata selam.

4. Segmen Keempat

Mereka berlima sudah menyelesaikan misi pencarian bendera dan menaiki kapal menuju pulau Kenawa. Bersama para pecinta *My Trip My Adventure*, bendera dikibarkan di pinggir pantai. Lalu mereka menuju atas bukit untuk bersama-sama merayakan hari ulang tahun *My Trip My Adventure* dengan menyalakan *flare* dan kembang api.

Gambar dibawah terlihat ada empat kapal yang membawa kelima pembawa acara *My Trip My Adventure* beserta para rombongan 30 peserta *open trip* yang diadakan oleh *My Trip My Adventure*



Gambar. 24

kapal yang membawa kelima pembawa acara *My Trip My Adventure*
Screen Shot copy tayang Episode Ulang Tahun Kedua *My Trip My Adventure*
 time code 00:34:00
 (Sumber Episode Ulang Tahun Kedua *My Trip My Adventure*)

- a. Setting tempat : Lautan
- b. Wardrobe : Kaos *My Trip My Adventure*, celana panjang
- c. Properti : Kapal .

Gambar dibawah terlihat semua pembawa acara *My Trip My Adventure* beserta 30 peserta open trip sedang melakukan pengibaran bendera *My Trip My Adventure* di tepi pantai pulau Kenawa.



Gambar.25

pembawa acara *My Trip My Adventure* beserta 30 peserta open trip sedang melakukan pengibaran bendera *My Trip My Adventure* di tepi pantai pulau Kenawa.
Screen Shot copy tayang Episode Ulang Tahun Kedua *My Trip My Adventure*
 time code 00:34:55
 (Sumber Episode Ulang Tahun Kedua *My Trip My Adventure*)

- a.Setting tempat : Berlatar belakang pasir putih dan di bibir pantai yang jernih
airnya berada di pulau Kenawa
- b.Wardrobe : Gaun putih jelana dan kaos *My Trip My Adventure*
- c.Properti : Bendera *My Trip My Adventure*.

5. Segmen Kelima

Segmen terakhir hanya berisi penutup seperti *credit title*, dan perpisahan ke-
lima pembawa acara, serta kata-kata penutup. Tidak ada properti yang dipakai
pada segmen kelima ini.

Gambar dibawah ini adalah segmen kelima ketika semua pembawa acara
telah mengibarkan bendera di tepi pantai pulau Kenawa kemudian pembawa
acara menaiki bukit pulau Kenawa untuk merayakan keberhasilan mereka dalam
misi kali ini.



Gambar .26
pembawa acara menaiki bukit pulau Kenawa untuk merayakan keberhasilan
Screen Shot copy tayang Episode Ulang Tahun Kedua *My Trip My Adventure*
time code 00:38:18
(Sumber Episode Ulang Tahun Kedua *My Trip My Adventure*)

- a. Setting tempat : Kenawa berlatar belakangkan lautan dan bukit
- b. Wardrobe : Gaun putih. celana dan kaos
- c. Properti : Suar

I. Tata Busana

Tata busana merupakan salah satu elemen yang tidak bisa dilewatkan dalam sebuah program televisi. Dalam program *My Trip My Adventure* tata busana juga menjadi bagian dalam program ini. Hal ini diperjelas dalam kutipan wawancara sebagai berikut:

“yang spesifik banget sih enggak cumankan karena kita memang *adventure* sih *host-host* ini selalu kita inginkan *looknya itu look adventure*.”⁶²

Dari kutipan wawancara di atas dapat dimengerti bahwa tidak ada tata busana khusus yang digunakan dalam *My Trip My Adventure*. *My Trip My Adventure* merupakan program acara *travelling*, hanya ada beberapa yang memakai tata busana khusus tetapi pada episode-episode tertentu. Sementara untuk tata busana yang diusung merupakan tata busana *travelling* dan sesuai dengan karakter masing-masing pembawa acara. *My Trip My Adventure* juga terkadang menerima *sponsor/iklan* untuk tata busana ketika bekerjasama dengan suatu produk. Tata busana yang utama adalah kaos hitam yang bertuliskan *My Trip My Adventure*.

Menurut peneliti pada program acara *My Trip My Adventure* sudah sesuai dengan tema program acara yaitu busana *travelling* hanya kaos dan celana, sepatu dan kacamata. Busana-busana yang digunakan menggambarkan bahwa program *My Trip My Adventure* adalah program acara yang santai dan syarat akan hiburan, tetapi tetap ada unsur informasi dalam setiap episodenya. Tata busana pada program ini sudah tepat menurut peneliti dilihat dari target penonton, bahasa naskah dan juga konten acara.

⁶² Wawancara dengan Indri Yuliani *Producer* Program *My Trip My Adventure* Jakarta, 15 November 2016

J. Musik atau *Backsound*

Dalam program acara *My Trip My Adventure* *producer* juga menggunakan Musik atau *Backsound* untuk mengilustrasikan suatu adegan untuk membantu membangun suasana yang terdapat dalam jalan cerita. Hal ini diperjelas dalam kutipan wawancara sebagai berikut:

”kalau *backsound* secara umum itu kan memang pakai lagu-lagu bukan top 40 tapi lagu-lagu yang menurut kita sesuai lah, kayak coldplay, oasis, green day terus siap ee the scrip gitu-gitulah.”⁶³

Dikutip dari wawancara di atas musik atau *backsound* sangat penting untuk membangun atau membuat jalan cerita semakin hidup. Dimulai dari memilih musik yang pas dengan gambar atau suasana yang ingin diperlihatkan akan membantu untuk menguatkan jalan cerita atau gambar. Musik atau *backsound* yang ada pada program *My Trip My Adventure* ini cukup sesuai dan tepat dengan jalan cerita yang dibangun. Seperti ketika episode spesial kemerdekaan musik atau *backsound* yang digunakan juga akan bernuansa kemerdekaan. Contohnya pada spesial adat Jawa atau suku tertentu pasti musik yang dipakai juga musik tradisional musik untuk mengiringi atau mendukung suatu gambar atau yang ilustrasi.

Dalam hal Musik atau *backsound* ini menurut peneliti sudah cukup sesuai sehingga tidak ada yang harus dirubah secara besar-besaran. Hanya perlu ditambahkan pada *backsound* yang digunakan agar lebih bervariasi dan berbeda pada setiap episodenya tidak hanya pada episode spesial saja.

⁶³ Wawancara dengan Indri Yuliani Produe Program *My Trip My Adventure* Jakarta, 15 November 2016

K. Ritme dan Birama Acara

Seperti lagu atau musik harus mempunyai *intro*, *refrain*, *coda*, dan *improvisasi*. Dalam suatu program acara *ritme* dan *birama* acara juga dibutuhkan untuk menghindari kejenuhan penonton. Dalam program *My Trip My Adventure* juga menggunakan *ritme* dan *birama* acara hal ini diperjelas melalui kutipan wawancara sebagai berikut:

“butuh sesuatu yang detail penuh perasaan membangun suasana loe akan bikin itu *slowmo* gitu kan bikin orang berdebar dulu atau apakah lebih ke membangun mood membangun situasi gitu-gitu.”⁶⁴

Dari kutipan wawancara di atas dapat dimengerti bahwa *My Trip My Adventure* memiliki *ritme* dan *birama* yang sesuai dengan *mood* acara yang ingin dibangun. Program *My Trip My Adventure* merupakan program *travelling* yang memiliki banyak kesulitan serta ketegangan pada setiap jalur yang dilewati. Semakin tegang jalur atau situasi yang dihadapi bisa menggunakan *ritme* yang cepat untuk membangun ketegangan yang nyata dan untuk *ritme* yang lambat akan menunjukkan detail yang diinginkan ataupun lain sebagainya. Dari *ritme* dan *birama* acara yang terdapat pada *My Trip My Adventure* bisa dikatakan bahwa dalam program ini selain jalan cerita, musik dan gambar *ritme* dan *birama* acara juga ikut berperan untuk menjaga atau membangun situasi ataupun perasaan yang ingin ditunjukkan kepada penonton untuk terus menyaksikan program acara.

Menurut peneliti dari beberapa episode *My Trip My Adventure* yang membosankan karena pada jalan ceritanya tidak terdapat *Ritme* dan *Birama* Acara. Namun pada Episode Ulang Tahun Kedua ini peneliti menganggap bahwa *Ritme*

⁶⁴Wawancara dengan Indri Yuliani *Producer* Program *My Trip My Adventure*, Jakarta, 15 November 2016

dan Birama Acara sudah digunakan secara tepat sehingga tidak membosankan jalan ceritanya dan tetap menarik dari awal hingga akhir.

L. Logo

Program *My Trip My Adventure* memiliki logo khusus yang tentunya berbeda dengan program yang lain. Pembuatan logo pada *My Trip My Adventure* dirancang agar memiliki arti atau simbol yang khusus. Hal ini diperjelas melalui kutipan wawancara sebagai berikut:

“simplen tapi kuat, jadi awalnya dibikin tu *My Trip My Adventure* tu emang dua cowok, cowok tu kan karakternya yang pengen kita munculin tu karena *adventure* jadi harus kuat tapi mereka juga simpel nggak ribet makanya warna hitam putih itu dan mewakili banget makanya juga logonya cuman tulisan *My Trip My Adventure* dua garis itu setelah beberapa pemilihan sih.”⁶⁵

Dari kutipan wawancara di atas dapat dimengerti bahwa logo dalam *My Trip My Adventure* memiliki arti khusus. Sebagai program acara *travelling* logo *My Trip My Adventure* memang sesuai yaitu simpel dan tidak banyak warna. Logo *My Trip My Adventure* sudah sesuai dengan tema program acara. Untuk suatu program acara *travelling* logo *My Trip My Adventure* tersebut sudah sangat bisa menunjukkan karakter *Adventure*. Dari desain logo *My Trip My Adventure* yaitu berbentuk tulisan *My Trip My Adventure* dengan paduan warna hitam putih menurut peneliti sudah sesuai dengan program acara *out door*. Desain tersebut menjadi mudah diingat oleh para pemirsanya. Terbukti saat ini banyak kaos-kaos yang bertulisan logo *My Trip My Adventure*. berikut contoh logo dari program *My Trip My Adventure* :

⁶⁵Wawancara dengan Indri Yuliani *producer* program acara *My Trip My Adventure*, Jakarta, 15 November 2016



Gambar 27.
.Logo My Trip My Adventure
.Bumper In dan Bumper Out My Trip My Adventure
 Screen Shot copy tayang Episode Ulang Tahun Kedua My Trip My Adventure
 time code 00:03:00
 (Sumber Episode Ulang Tahun Kedua My Trip My Adventure)

M. General and Rehearsal

General and Rehearsal merupakan tahapan persiapan yang dilakukan sebelum produksi dimulai dalam program acara *My Trip My Adventure* juga terdapat *set up and rehearsal* sebelum produksi dimulai. Program acara *My Trip My Adventure* pasti melakukan peninjauan lokasi terlebih dahulu untuk mengetahui lokasi mana yang akan digunakan untuk *shooting*. Peninjauan lokasi diawali dengan *riset* yang dilakukan oleh tim kreatif dikantor. Bisa dilakukan melalui *google* atau bertanya pada orang lokal atau juga bisa melalui *instagram* atau media sosial lain. Persiapan yang dilakukan sebelum program acara diproduksi selain Peninjauan lokasi juga mempertimbangkan lokasi yang akan dikunjungi, dilihat dari bagus atau tidaknya tempat secara *visual* dan kebutuhan pada jalan cerita yang akan dibangun. Hal tersebut diperjelas dengan wawancara berikut.

“Pemilihan lokasi yang jelas harus menarik secara visual terus *My Trip* berusaha cari yang antimainstream makanya kategori lokasi wisata itu jadi nomor dua atau tiga buat kita..”⁶⁶

Dilihat dari wawancara di atas bahwa program *My Trip My Adventure* melakukan *survey* dan *riset* terlebih dahulu sebelum produksi dimulai. Hal tersebut dilakukan agar mempermudah ketika memulai produksi. Ketika produksi, tim sudah tahu lokasi mana saja yang akan digunakan untuk *shooting*. Pertimbangan lainnya dalam pemilihan lokasi juga berkaitan dengan jalan cerita yang dibuat oleh tim kreatif. Contohnya apabila tim kreatif membuat jalan cerita yang membutuhkan harus berada di pantai yang bertebing karena dalam cerita akan ada adegan panjat tebing, tim *My Trip My Adventure* akan memilih lokasi pantai yang sudah ada tebingnya. Pentingnya *survey* tersebut dinilai oleh tim *My Trip My Adventure* agar berbeda tempat dengan program lainnya. Sebisa mungkin tim *My Trip My Adventure* mencari tempat yang belum terkenal atau belum terjamah oleh kebanyakan orang, sehingga *My Trip My Adventure* menjadi program dengan pengetahuan tempat yang baru.

Dalam produksi program *My Trip My Adventure* terdapat *General rehearsal* (GR). *General rehearsal* sendiri adalah latihan yang dilakukan sebelum produksi dimulai oleh artis ataupun tim produksi. *My Trip My Adventure* adalah program yang produksinya berada di *out door* jadi *General rehearsal* dilakukan berbeda

⁶⁶ Wawancara dengan Indri Yuliani *producer* program acara *My Trip My Adventure*, Jakarta, 15 November 2016

tidak seperti *General rehearsal* pada program acara yang dilakukan di studio . Hal tersebut diperjelas dengan wawancara berikut:

“Gr kalau untuk program EFP *out door* kayak *My Trip travelling show* itu maksudnya kan kita bermain dengan sebenarnya *reality show* sih kalau program-program *travelling show* kayak gitu-gitu. Grnya grnya bukan gr yang kayak pengulangan adegan atau apa misalkan loe lompat dulu abis itu nanti diulang sampai sempurna nggak kayak gitu karena kita bisa habis waktu kita habis energi juga. Jadi kalau GR yang kaya di studio nggak gitu.”⁶⁷

Di lihat dari wawancara tersebut program acara *My Trip My Adventure* memakai *General rehearsal*. Namun GR pada *reality show* program *travelling* memang tidak seperti berada di studio yang bisa dilakukan secara berulang. Sangat sulit dan menghabiskan waktu apabila GR dilakukan secara berulang di lapangan. *General rehearsal My Trip My Adventure* cukup dengan *survey* lokasi oleh tim produksi serta para pembawa acara harus memahami keadaan sekitar agar meminimalisir kesalahan ketika produksi berlangsung. Jadi para pembawa acara lebih natural dan spontan ketika proses *shooting* berlangsung.

Menurut peneliti meskipun *General rehearsal* yang dilakukan tidak seperti *General rehearsal* pada program studio tetapi tayangan program acara *My Trip My Adventure* tetap bisa dinikmati dan hampir tidak ada adegan yang terlihat salah atau tidak sesuai dengan jalan cerita yang dibuat. Kelemahan dalam program *My Trip My Adventure* ketika tidak melakukan *General rehearsal* adalah tidak banyak variasi gambar yang didapat. Karena memang tidak ada pilihan-pilihan lokasi atau cara pengambilan gambar yang selalu tidak terduga sehingga tidak bisa melakukan *General rehearsal* sebaik program acara studio. Program acara studio melakukan

⁶⁷ Wawancara dengan Indri Yuliani *producer* program acara *My Trip My Adventure*, Jakarta, 15 November 2016

General rehearsal dengan baik dan dapat diulang-ulang hingga mendapat adegan dan sudut pandang pengambilan gambar yang terbaik. Program acara *My Trip My Adventure* sampai saat ini masih menarik untuk ditonton karena tidak kalah dengan program-program lain atau program acara studio yang bisa melakukan *General rehearsal* dengan maksimal.

N. *Interactive Program*

Program acara *My Trip My Adventure* juga mengembangkan konten yang ada dengan melibatkan partisipasi dari penonton, karena program acara *My Trip My Adventure* bukan program *live* maka *Interactive Program* dilakukan dengan melalui *email* atau media sosial. Hal tersebut diperjelas dengan kutipan wawancara sebagai berikut:

“Banyak banget yang kirim email. Kalau sekarang sih mostly mereka pada ngomonya di media sosial ya, terutama instagram. Itu kita selalu berusaha menyempatkan untuk membaca komentar-komentarnya. Entah komentar bagus, komentar jelek semua kita baca. Mana yang bisa menurut kita pantas untuk kita perhatikan, mana yang menurut kita ah ini cuma baper aja gitu gitu yaudah kita saring. Dan menyikapinya kalau itu bagus dan menurut kita oke ya kita coba terapkan tapi kalo misalkan memang enggak yaudah cukup dibaca dan diketahui aja.”⁶⁸

Dilihat dari kutipan wawancara di atas *producer* acara *My Trip My Adventure* ingin memberikan suatu program acara yang berbeda dengan mengikutsertakan partisipasi dari penonton. Untuk memunculkan ide-ide kreatif baru dalam program acara, *producer My Trip My Adventure* menampung seluruh komentar atau saran maupun kritikan. Tetapi *producer My Trip My Adventure* tetap memantau apa yang

⁶⁸Wawancara dengan Indri Yuliani *producer* program acara *My Trip My Adventure*, Jakarta, 15 November 2016

diinginkan penonton melalui *email* ataupun media sosial lain. Komentar dan saran hingga kritikan tersebut sangat membantu dan dibutuhkan *My Trip My Adventure* terutama ketika pra-produksi agar program acara *My Trip My Adventure* tetap bertahan di hati para pemirsanya. *Producer My Trip My Adventure* selalu mengutamakan apa yang diinginkan oleh pemirsanya.

Menurut peneliti dengan *Interactive* program yang digunakan oleh *producer My Trip My Adventures* sudah bisa menjadi strategi kreatif program acara *My Trip My Adventure* agar tetap diminati oleh penonton. Pemirsa akan merasa memiliki acara tersebut dengan ikut berpartisipasi dalam pengembangan konten program pada setiap episodenya.



BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Bukan hanya sebagai pusat perhatian dari program acara yang lain namun strategi kreatif ini penting untuk mempertahankan diantara maraknya program yang serupa. *My Trip My Adventure* adalah program acara dengan format *magazine*. Secara umum program acara *My Trip My Adventure* menggunakan variasi konten dan konsep pada setiap episodenya. Konten-konten yang dipakai adalah aksi para pembawa acara dalam melakukan *travelling show*. Salah satu strategi kreatif dalam program acara *My Trip My Adventure* selalu menampilkan episode spesial misalnya episode ulang tahun Trans TV, ulang tahun kemerdekaan Indonesia dan juga ulang tahun *My Trip My Adventure* sendiri.

Dari beberapa episode yang telah dipilih oleh peneliti akhirnya peneliti memilih Episode Ulang Tahun Kedua *My Trip My Adventure* yang tayang pada tanggal 27 September 2015. Pada episode ini *setting* tempat yang diambil berada di suatu pulau daerah Lombok Timur, Nusa Tenggara Barat. Peneliti mereduksi episode tersebut berdasarkan beberapa episode spesial yang telah dibuat kemudian dari reduksi tersebut penelitian mengambil satu episode yaitu ulang tahun yang kedua *My Trip My Adventure*. Pada ulang tahun yang kedua ini *My Trip My Adventure* berusaha keras untuk menampilkan sebuah episode yang berbeda dari episode-episode sebelumnya. Setelah reduksi episode peneliti melakukan studi dokumen dan wawancara didapatkan banyak data tentang program acara *My Trip My Adventure*

mulai dari tahapan awal produksi hingga pada tahapan penyelesaian atau penyempurnaan. Semua data kemudian direduksi kembali dan difokuskan kepada strategi kreatif yang digunakan oleh *My Trip My Adventure*.

Terdapat 13 elemen strategi kreatif yang digunakan dalam program ini dimulai dari format program, bahasa naskah, target penonton, *punching line*, *gimmick* dan *funfare*, *clip hanger*, *Tune dan Bumper*, Tata Busana, Musik atau *backsound*, *Ritme dan birama* acara, logo, *set up and rehearsal*, *editing* hingga *interactive program*. Elemen-elemen tersebut saling berkaitan satu sama lain dalam membangun suatu program acara yang kreatif. Selain itu faktor pendukung strategi kreatif yang lain adalah segi penyutradaraannya yang menggunakan pengambilan gambar *eye bird* dan *subjective shoot* untuk memperkaya variasi gambar. Program acara *My Trip My Adventure* sudah menggunakan elemen-elemen strategi kreatif yang ada dan mengaplikasikannya dengan baik. Tidak hanya itu *My Trip My Adventure* memberikan tambahan dalam pengaplikasiannya namun tetap pada fungsinya masing-masing.

Tayangan *My Trip My Adventure* memiliki banyak pengaruh dan dampak terhadap masyarakat. Banyak ditemui kaos *My Trip My Adventure* pada setiap toko dan pusat oleh-oleh pada wisata di Indonesia. Bahkan tidak hanya berupa kaos namun seperti gelang atau gantungan kunci *My Trip My Adventure* dijual pada jajaran lapak atau kaki lima yang ada di tempat wisata. Keseruan program acara ini juga melahirkan komunitas *My Trip My Adventure* yang tersebar di seluruh penjuru kota. Komunitas ini bertujuan untuk membantu tim produksi sebagai pemandu lokasi dan informasi pada daerah tersebut. Pada media sosial juga tersebar grup

yang membentuk sekelompok orang-orang yang suka *travelling* menjadi satu. Mereka saling berbagi informasi tentang tempat wisata atau menjelajah suatu tempat yang baru sebagai destinasi wisata alam.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian ini, dapat disampaikan beberapa saran yang relevan dengan hasil penelitian. Bahwa strategi kreatif selalu berdampak pada setiap tayangan program ditengah maraknya persaingan program acara yang lain. Jika dilihat dari itu semua, program *My Trip My Adventure* hanya perlu selalu mengembangkan setiap unturnya. Kajian ini berguna sebagai kritik dan saran kepada program acara *My Trip My Adventure* agar episode selanjutnya dapat lebih baik. Penelitian ini juga termasuk dari produksi program acara yang dapat menjadi dasar acuan dalam pembuatan program acara yang berformat *travelling magazine* yang menggunakan elemen-elemen strategi kreatif.

Pada semua elemen strategi kreatif yang di pakai oleh *My Trip My Adventure* ada beberapa elemen yang harus dibenahi. Salah satunya adalah pengambilan gambar yang kurang variatif. Hal tersebut bisa diperbaiki apabila dilakukan riset lapangan lebih mendalam. *General rehearsal* perlu diperbanyak sebelum produksi agar ketika produksi, tim penata kamera atau *visual* memiliki sudut pandang pengambilan gambar yang lebih variatif. Riset dan *general rehearsal* tersebut juga berpengaruh besar ketika proses *editing* berlangsung sehingga pemilihan gambar lebih banyak dan tidak ada gambar yang sama pada satu episode. Meskipun program acara ini berbentuk *out door* namun tim produksi terutama tim *visual* untuk memperhatikan situasi seperti pantulan *drone* dari sinar matahari ataupun air.

Kepada peneliti selanjutnya kajian ini bisa digunakan sebagai acuan dasar berkaitan dengan strategi kreatif dan pembuatan progam acara dengan format *travelling magazine*. Kemudian yang ingin meneliti objek dan tema yang sejenis diharapkan mampu membuat kajian yang lebih mendalam. Masih banyak yang bisa dibahas untuk dijadikan studi penelitian baik dari segi strategi kreatif, pengambilan gambar ataupun struktur bagan kerja yang ada di *My Trip My Adventure*.



DAFTAR PUSTAKA

- Moleong, Lexy J. 2013. *Metodologi Penelitian Kualitatif (Edisi Revisi)*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Naratama. 2013. *Menjadi Sutradara Televisi*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Sugiyono. 2012. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Subroto Sastro Darwanto 1994. *Produksi Acara Televisi* (duta wacana university press: Yogyakarta).
- Pratista Hirmawan, 2008, *Memahami Film*, cetakan 1.
- Haris Herdiansyah, *Metode Penelitian Kualitatif (Jakarta Selatan, Salemba Humanika 2010)*,
- Kasali. *Manajemen Periklanan*. (Jakarta:gramedia. 2007),
- Morissan,M.A. *Menejemen Media Penyiaran strategi mengelola radio dan televisi. Edisi pertama (Jakarta,Kencana.2008)*.
- Prof.Dr.Djam'an Satori, M.a. Dr.Aan Komariah, M.Pd. *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Alfabeta, 2010),171
- kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) (Jakarta :Balai Pustaka.2001. edisi ketiga)

Internet:

<http://kbbi.web.id>.

[http://biodatanet.com/profil-biodata-denny-sumargo-lengkap-agama-dan-foto/Profil Biodata Denny Sumargo](http://biodatanet.com/profil-biodata-denny-sumargo-lengkap-agama-dan-foto/ProfilBiodataDennySumargo).

https://id.wikipedia.org/wiki/Dion_Wiyoko

https://id.wikipedia.org/wiki/Nadine_Chandrawinata

<http://www.duniahq.com/2016/02/biodata-profil-lengkap-marshall-sastra.html>

<http://selebrii.website/profil-biodata-david-john-schaap-dan-agama>

https://id.wikipedia.org/wiki/Acara_televisi diakses Selasa, 7 Oktober 2015, pukul 14.50 WIB

https://id.wikipedia.org/wiki/Acara_televisi diakses Selasa, 7 Oktober 2015, pukul 14.50 WIB

https://id.wikipedia.org/wiki/Trans_TV#Sejarah diakses Selasa, 7 Oktober 2015, pukul 14.50 WIB

<http://www.transtv.co.id/index.php/programs/> diakses Selasa, 7 Oktober 2015, pukul 14.50 WIB

www.kpi.go.id/index.php/lihat-terkini/38-dalam-negeri/32406-pemenang-anugerah-kpi-2014, diakses 25 Februari 2015, pukul 14.22 WIB

<https://www.kpi.go.id> diakses Selasa, 7 Oktober 2015, pukul 14.50 WIB

<http://www.wisatadilombok.com/2014/09/presean-adu-nyali-dan-ketangkasan-pria.html> diakses pada Kamis, 16 Februari 2017, pukul 16:11 WIB

https://id.wikipedia.org/wiki/Trans_TV#Sejarah Revo Arka Giri Sekanto . 7 Oktober 2015, pukul 14.50 WIB (penulis Revo Arka Giri Soekanto)

www.kpi.go.id/index.php/lihat-terkini/38-dalam-negeri/32406-pemenang-anugerah-kpi-2014, diakses tgl 25 Februari 2015, pkl. 14.22 WIB

Narasumber : christianus Hutaniyaya , Indri Yuliani *Produser My Trip My Adventure*. Tia, Audy, Dhea amanda selaku kreatif program *My Trip My Adventure*.



Lampiran:

Transkrip wawancara dengan Produser *My Trip My Adventure*

15 November 2016

Gedung Trans TV lantai 8

+ Dengan mbak siapa ini?

- Oke saya Indri Yuliani, Produser *My Trip My Adventure*

+ Kenapa sasaran target penonton pada semua kelas ekonomi, bukan khusus untuk suatu kelas tertentu? Dan siapa yang menentukan data target penonton?

- Sebenarnya gini, ee.. agak panjang dikit. Kalau target penonton itu kita sebenarnya mengikuti data dari AC nielsen, dan itu bisa berubah setiap bulan bahkan setiap minggu. Saat ini kita menyasar penonton “up mid”, upper middle jadi up mid itu berarti atas ke menengah ya, atas menengah itu. Nahh, penonton- penonton itu kita sasar berdasarkan data yang kita peroleh bahwa potensi penonton di jam tersebut, jam *My Trip* tayang adalah penonton- penonton itu, dan secara keseluruhan trans tv juga menyasar penonton up mid itu karena berdasarkan data lagi penonton- penonton terbutlah yang menonton trans tv. Jadi alasannya lebih ke data yang kita peroleh. Nah, kenapa kemudian semua kalangan pengen kita dapetin, pasti kalau kita bikin program kita pengennya semua nonton ya, dan *My Trip* kebetulan juga jenis program yang menurut kami bisa di tonton oleh segala jenis umur dari anak-anak sampai orang tua sampai keluarga, gitu. Terus kalau misalkan target spesifiknya memang sebenarnya untuk anak muda ke-dewasalah, dewasa, karena yang bisa melakukan kaya gitu kan anak muda dewasa. Kalaupun kemudian ada anak-anak yang suka atau ada nenek-nenek kakek-kakek yang suka itu bonus buat kita. Tapi kalau untuk klasifikasi ekonominya ya itu up mid, upper middle. Kalau untuk katagori umurnya kita sebenarnya targetnya itu youth ke mature, adult, gitu gitu. Terus kalau untuk sasaran usianya sebenarnya kita pengennya malah mulai dari teen dari remaja itu udah mulai keambil. Tapi so far, tadi juga habis meeting, setelah kita bahas yang lites minggu kemarin itu kita malah penontonnya itu banyak dapet di youth, mature, sama adult jadi memang dari pemuda ke dewasa. Itu penonton-penonton yang kita dapet. Nah, kalau untuk setiap hari kan sekarang *My Trip* tayang tiga kali ya, Jum’at Sabtu Minggu, nih setiap hari itu penontonnya beda-beda. Apalagi jumat itu kan jam 10, terus yang sabtu jam setengah 9, minggu juga jam setengah 9 kan itu punya penonton yang beda-beda. Kadang kalau misalakan di hari Jumat ternyata malah orang-orang dewasa dan tua yang banyak nonton kita, mungkin karena yang anak muda dan remaja pada sekolah, bisa jadi itu. Terus kalau yang sabtu minggu itu cenderung ke dewasa padahal potensial penonton yang banyak di hari itu padahal anak-anak dan remaja, it means kita belum bisa mendapat away anak-anak dan remaja tapi kita mendapatkan yang udah agak dewasa gitu sih.

+ Kenapa yang menentukan target penonton AC Nielsen bukan dari MTMA sendiri?

- Aku koreksi yang menentukan target penonton kita. Tapi tetep setiap program yang menentukan. Lu pengen punya target penonton siapa-siapa-siapa, kita. Tapi kemudian kita dapet data, dapet hasil. Dari situ kita melihat, strateginya mau apa nih. Ohh.. ternyata penonton yang kita targetkan anak muda di jam tersebut kebanyakan dihuni anak-anak kecil, misalkan, jadi kita harus bagaimana. Atau misalakan ternyata target kita anak kecil tapi kenapa yang di dapet anak muda. Bagusnya kita pertahanin atau kita yang berubah diri, kaya gitu. Kalau kita pertahanin konsekuensinya apa, tapi kalau kita mau rubah untuk dapetin penonton konsekuensinya apa itu nanti mempengaruhi konten-konten yang kita hadirkan sih.

+ apakah format program MTMA dokumenter travelling?

- Enggak, Dia termasuk jenis program Magazine kontennya lebih ke travelling show.

+ apa yang melatarbelakangi MTMA disajikan dengan format itu?

- Pertama, jadi kita itu pengen bikin sebuah program magazine travelling show yang berbeda dari yang sudah ada. Jadi kalau dulu trans tv itu kan punya koper dan ransel, trus sebelumnya udah ada selebriti on vacation trus di trans7 ada jejak petualang. Nah kita pengen satu hal yang beda tapi tetep genrenya magazine. Nah kenapa magazine, karena menurut kita memang format itu yang tepat untuk program travelling, lebih ringan dinikmatin trus menghibur bisa kita masukan unsur-unsur hiburan dan tetep kita bisa kasih informasi, kita tetep bisa mengedukasi kita tetep bisa ada interaksinya juga sama penonton. Pilihan paling tepat itu, kalau dokumenter doang cenderungnya akan berat dan satu arah.

+ siapa yang menentukan format program?

- Team produksi. team produksi jadi dari awal mau dibikin kita ngajuin konsep, kita ajuin konsep itu dah ada jenis programnya apa? Mau di bikin durasi berapa? Targetnya apa? Sinopsisnya seperti apa? Itu kita olah oleh *team* produksi kita ajukan kemenejemen, ketika menejemen setuju dengan konsepnya kita bikin *pilot*⁶⁹, *pilot* program kita bikin *pilot* program dilihat punya potensi dan bagus diproduksi.

+ MTMA pernah mengalami perubahan format?

- Kalau perubahan format besar-besaran sih enggak ya tetep *magazine* tetep *travelling show* tapi, saya lebih seneng nyebutnya *variasi* konten, kenapa variasi konten itu perlu berubah? karena penonton-penonton kita berubah dan juga *tren* berubah serta sifat dari program out door *travelling* itukan perkembangannya pesat ya? Apalagi My Trip udah 3 tahun nggak mungkin dong dari tahun pertama ke tahun ketiga itu akan sama. Hostnya berubah tempat-tempat yang kita kunjungi berubah air terjun A yang kita kunjungi kemaren aja akhir tahun kita kunjungi udah berubah, pasti kita akan mengalami perubahan itu.

⁶⁹ pilot adalah program percontohan

+ Pounching line apa yang digunakan pada MTMA?

- *Punching line MTMA* itu kita biasanya mengucapkan nama program, kalau *My Trip My Adventure*, gitu-gitukan? Nah, kenapa kita menggunakan itu sebagai sekaligus *Punching line*nya? Awalnya tu untuk lebih ke *awarness*⁷⁰ penonton jadi nama *My Trip My Adventure* panjang dan susah untuk diterima orang Indonesia, itu bahasa Inggris ya *My Trip My Adventure*, kalau kita nyuruh orang awam atau ibu-ibu atau anak-anak ngomong aja suka pada nggak bisa, tapi kita it's oke yang penting mereka tau yang dimaksud itulah *awarness* yang pengen kita ciptain, makanya si *host* pasti akan menggunakan itu ketika mau menciptakan aksi ketika selesai memberikan satu informasi mereka menciptakan itu.

+ seperti apa gimmick yang digunakan?

- *Gimmick- Gimmick* jadi gini kalau untuk program *out door EFP* kita nyebutnya itu *Gimmick*nya pasti berbeda sama program-program di studio *which is* kalau program di studio lebih banyak yang memang di *set up* disetting kalau *Gimmick My Trip* kejenderunganya 80 persen itu adalah *real* apa yang terjadi di lokasi, jadi sebenarnya *Gimmick* kalau diprogram *My Trip My Adventure* itu ee. Peng-adeganan yang memang sengaja kita ciptain sih, kayak misalkan oke *Gimmick*nya kamu ngrayu si ibu itu abis itu si ibu itu di ajak terjun ke air terjunnya ya di ajak terjun bareng lebih ke kayak gitu-gitu jadi cenderung nggak kayak *Gimmick* lebih cenderung kayak jalan cerita pengadeganan gitu-gitu. Walaupun misalnya mereka menemukan satu kendala yang tiba-tiba ada ulir terus takut, *real* memang takut orang bisa mengira itu memang adalah *Gimmick* alah ala-ala gitu boleh tapi ya *it is make sense* kamu takut sama ulirkan itu bisa juga. Tapi kalau misalkan *Gimmick* yang dibikin juga ada kayak misalkan kita di sungai terus mau pakek properti *floaties*⁷¹ gitu kan ya memang harus kita ciptakannya harus dibikin ala-ala “eh gue nemu *floaties* ni” itu *Gimmick* yang bikin tapi orang juga dah pinter ya bahwa itu *Gimmick* beneran, jadi ada beberapa jenisnya juga ya *Gimmick*.

+ Ada berapa segmen di MTMA episode ulang tahun ke-2?

- 5 segmen. Pada pembukaan pertama termasuk highlight dan langsung nyambung ke segmen satu.

+ Kenapa di segmen terakhir menggunakan flashback cuplikan episode ulang tahun pertama?

- Kita menyesuaikan tema sih. Kalau nggak salah MTMA untuk Indonesia jadi kita kaya merangkum gitu perjalanannya *My Trip* selama ini dengan siapa saja dan sudah apa saja jadi dengan *host-host* yang baru ini bukan berarti menghilangkan *host* yang lama dan dengan *host* yang baru ini mudah-mudahan bisa lebih maju lagi jadi ingin menunjukkan perjalanan *My Trip* untuk Indonesia itu.

⁷⁰ *Awariness* adalah daya ingat konsumen

⁷¹ *Floaties* adalah pelampung

+ Tiap segmen apakah harus ada clip hanger?

- Kalau kita nyebutnya *Clip hanger* itu *huger* jadi adegan-adegan yang sengaja digantung untuk menarik menahan perhatian penonton agar stay diprogram kita kan dan itu nggak disetiap segmen, kalau memang misalkan adegannya sudah harus habis disegmen itu ya habis, jadi kita- kita memang pikirin aja yang mana ni yang bagus, untuk ngehuge adegan jadi secara durasi pantas untuk dihuge kalau misalkan pendek dihuger penonton juga nggak akan tertarik juga kan atau durasinya dipanjang-panjangin juga gak mungkin.

+ Bagaimana bentuk tune dan bumper dalam program MTMA?

- Kita pake sound effect aja sih yang “wezzz” “zeett” biar beda. Karena memang pergerakan visualnya pantasnya dengan sound effect seperti itu, tidak cukup pantas untuk musik-musik yang lain.

+ apa syarat klasifikasi tempat atau pemilihan lokasi?

- Pemilihan lokasi yang jelas harus menarik secara visual trus My Trip berusaha cari yang antimainstream makanya kategori lokasi wisata itu jadi nomor dua atau tiga buat kita. Kita lebih suka explore yang belum banyak dikenal orang yang belum banyak diketahui. Dan terbukti jadi trendcenter itu kemudian banyak anak muda yang kemudian jalan kesana-kesini nyari tempat tinggi aja akhirnya jadi buat foto-foto kan. Memang kita cari yang bagus satu, yang kedua antimainstream, trus yang ketiga sesuai dengan kebutuhan yang kita inginkan. Misalnyakan ulang tahun kan kita udah ada konsep dan jalan cerita pemenuhannya akan dimana, oh kita butuh pulau, kita butuh pantai, kita butuh ini, yaudah kita cari yang wilayah pemenuhannya bisa untuk semua kategori. Atau misalkan kita dateng kesuatu daerah, misalnya kita belum pernah nih explore ke pulau seram, ada apa aja, ada banyak yang menarik, oke kita coba dateng kesana, cari yang antimainstream, trus bikin jalan cerita dan lain-lain.

+ Bagaimana bentuk survey

- Surveynya kita ee diawali dengan riset dulu ya, riset dulu jadi dikonter kayak gini temen-temen kratif riset by googling by nanyak orang atau by instagram apapun bisa digunakan untuk media riset habis itu kita datang kelokasi nah kadang nggak semua lokasi yang kita riset itu kita datengin entah karena waktu, karena waktu survey agak panjang juga ya, atau karena ee apa namanya jarak atau misalkan ee udah kebayang banget kok ini kalau pantai itu dilihat gambarnya aja dah pasti kayak gitu kok atau misalkan udah di *make sure* sama orang lokal, ama gaet di sana atau siapapun udah pasti oke misalkan gitu ya udah kita lebih pilih ke lokasi lain yang memang harus di survey.

+ Apakah ada set property

- Nggak karena kita main alam jadi nggak ada yang di atur kalau properti-properti kecil seperti yang saya bilang tadi misalkan kayak nambahin ban, *floaties* gitu-gitu kan bukan nge set juga ya lebih ke properti sih tapi kalau nge set nggak gila loe bisa ngatur air terjun heheh

+Peralatan apa saja untuk mendukung produksi

- Ee Mostly sih kita ngambil ee *shooting* itu pagi ke sore ya kecuali memang ada adengan-adegan khusus yang pengen dilakukan malam ya kalau apa namanya kurang cahaya pasti lampu tambahanya tapi kalau misalkan siang gitu masih bisa di atur-aturnya dari kameranya dari ini kamera sih settingan kameranya. Dan juga ada alat tambahan seperti lampun dan reflektor.

+ Backsound program acara

- kalau *backsound* secara umum itukan memang pakai lagu-lagu bukan top 40 tapi lagu-lagu yang menurut kita sesuai lah buat My trip, kayak coldplay, oasis, dulukan gitu-gitukan green day terus siap ee the scrip gitu-gitulah. Itu kita pakek karena menurut kita cocok untuk program My trip dan terbukti banyak yang suka cuman kalau untuk episode-episode sepesial misalkan episode ulang tahun atau episode kemerdekaan atau episode tertentu yang memang kita konsepkan sepesial namanya juga sepesial ya itu berarti perlakuannya juga sepesial ya dari sisi editing musik pengambilan gambar dan juga cerita, kita misalkan pengen nuansanya *heroik* kita pakek *backsound-backsound* yang *heroik* kalau kita pengen mengentalkan nuansa tradisionalnya kita masukin musik tradisional kalau kita pengen nuansa tegang kita masukin instrumen yang lebih tegang lebih ke kayak gitu.

+ Wardrop

- yang sepesifik banget sih enggak cuman karena kita memang *adventure* sih *host-host* ini selalu kita inginkan *looknya itu look adventure* jadi nggak mungkin nggak mungkin juga mereka pakek sepatu vantofel misalkan kayak gitu, pasti lebih di sesuaikan dengan jenis programnya, karakter mereka terus kalau yang kaos identitas ya kaos my trip itu. Tapi kalau disepesial konten kayak pernah kita bikin yang di jembar itu konsepnya mencari cinta si hostnya kita pakekin jas itukan kasus-kasus tertentu ya kalau pada umumnya sih baju ngetrip anak muda jaman sekarang aja, ada juga yang dimiliki oleh host ada juga yang di endors jadi kadang kita dapat kerjasama dari beberapa prodak kalau itu memang sesuai sama karakter program kita ya kita ikuti gi lo, misalkan 3 bulan ini kerja sama sama *Eiger* nanti di 3 bulan berikutnya bersama *Quiq Silver* misalkan gitu sih nggak masalah asalkan sesuai program.

+ Ritme dan Birama Acara

- Tidak semua episode seperti itu jadi sesuai klan cerita dan mood yang kita bangun sama kayak film lah ketika butuh sesuatu yang detail penuh perasaan membangun suasana loe akan bikin itu slowmo gitu kan bikin orang berdebar dulu atau apakah lebih ke membangun mood membangun situasi gitu-gitu.

+ Editing

- pasti ada karena di editing itu udah mengabungkan visual dan audio visual di situ kadang kita masukin juga *sound effec*, ee jadi ee pertama ee *production assisten* akan menyusun gambar potongan-potongan visual itu sesuai jalan cerita yang dibuat oleh kreatif hasil *shootingnya* jalan critanya misalkan ee segmen di air terjun ini awalnya dia jalan dia kepleset dia terjun dia main sama anak-anak dan apa itu dah disusun dulu visualnya untuk membangun yang kayak gitu editor akan mencoba beberapa *backsound* musik tapi itu juga dengan pendampingan dari PE dari situ oo *backsound cold play* sesuai atau nggak sesuai misalkan cocoknya lagunya *justien biber* ya udah kita masukin lagunya *justien biber* kayak gitu sih lebih mana yang lebih sesuai moodnya dengan gambar aja.

+ Makna logo MTMA

- Simpel tapi kuat, jadi awalnya dibikin tu *My Trip My Adventure* tu emang dua cowok, cowok tu kan karakternya yang pengen kita munculin tu karena *adventure* jadi harus kuat tapi mereka juga simpel nggak ribet makanya warna hitam putih itu dan mewakili banget makanya juga logonya cuman tulisan *My Trip My Adventure* dua garis itu setelah beberapa pemilihan sih.

+ Kenapa terdapat logo Pesona Indonesia ?

- Jadi Pesona Indonesia itu kan program dari kementerian pariwisata mereka memang bekerja sama dengan Trans Tv khususnya di *My Trip My Adventure* sebelum episode ulang tahun itu mereka sudah pasang untuk beberapa episode nah di episode ulang tahun mereka pasang lebih spesial mereka pengen ada di *the hole* episode kalau biasanya paling cuman ada di satu dua segmen jadi mereka pasang di semua episode dan kompensasi yang kita berikan adalah kemunculan tulisan itu dibawah logo kalau nggak salah itu lebih ke perhitungan secara marketing.

+ Apakah *My Trip My Adventure* bekerja sama dengan dinas pariwisata dan pesona indonesia?

- Yap

+ kenapa ada *quote* pada setiap episode ulang tahun?

- Balik lagi itu episode spesial jadi apapun yang ada di dalamnya harus yang beda dari episode-episode reguler kemunculan *quote* itu salah satu yang kita percaya bisa memperkuat episode itu bisa memperkuat adegan itu bisa memperkuat narasi di item situ dan itu juga terbukti kok karena ketika misalkan kita VO, VO voice over- voice over di program reguler aja ketika kita memunculkan satu kalimat itu orang akan merepetisikan ntah itu di caption out mereka di apa by siapa lah gitu-gitu makanya kita juga tampilkan di episode spesial itu *quote* nya sekaligus ngasih sesuatu Yang baru sesuatu yang beda.

+ Apakah ada Gr ?

- Gr kalau untuk program EFP *out door* kayak *My Trip travelling show* itu maksudnya kan kita bermain dengan sebenarnya *reality show* sih kalau program-program *travelling show* kayak gitu-gitu. Grnya grnya bukan gr yang kayak pengulangan

adegan atau apa misalkan loe lompat dulu abis itu nanti diulang sampai sempurna nggak kayak gitu karena kita bisa habis waktu kita habis energi juga. Jadi kalau GR yang kaya di studio nggak gitu.

+ Apakah ada set up dan rehearse?

- Itulah gunanya diadakan survey sebelumnya jadi ketika kita survey itu selain lihat lokasi kadang e udah ada orang lokal yang memang di situ entah dia lompat-lompat mandi atau apa dan kita juga bisa ngecek sebelum *shooting* sebelum benar-bener kamera *roll action* pasti si host akan lihat nanti kita lompatnya dari mana dari titik sebelah sini ya mereka pasti akan ngecek juga akan jalan kayak misalnya David ngecek juga dia punya perkiraan sendiri lebih ke ngecek bukan ke *rehearse* jadi kalau misalkan memang longsor dan nggak bisa ya pindah ngapain juga loe harus mati di situ bergeser lebih ke bergeser posisi kan kita juga harus tetep ngutamain keselamatan.

+ Bagaimana MTMA menyikapi respon pemirsa atau menerima kritik dan saran?

- Banyak banget yang kirim email. Kalau sekarang sih mostly mereka pada ngomonya di media sosial ya, terutama instagram. Itu kita selalu berusaha menyempatkan untuk membaca komentar-komentarnya. Entah komentar bagus, komentar jelek semua kita baca. Mana yang bisa menurut kita pantas untuk kita perhatikan, mana yang menurut kita ah ini cuma baper aja gitu gitu yaudah kita saring. Dan menyikapinya kalau itu bagus dan menurut kita oke ya kita coba terapkan tapi kalo misalkan memang enggak yaudah cukup dibaca dan diketahui aja.

+ Apakah memang teknik kamera Eye Bird atau penggunaan drone mendominasi setiap shoot itu merupakan strategi kreatif?

- Jadi kalau penggunaan drone di My Trip itu yang pertama memang kita pengen mengcover gambar yang lebih indah yang tidak bisa di cover oleh kamera yang dipegang kameramen. Kaya top angle trus eye bird misalkan di atas air terjun. Dan penggunaan kamera itu kan bisa untuk mempersingkat waktu lu nggak harus naik ke atas dulu untuk ambil gambar gitu gitu kan. Lebih indah yang lebih jelas mempersingkat waktu iya. Trus kalau misalkan berapa porsinya ditayangkan kalo menurut kami sih masih lebih banyak kamera-kamera darat ya bukan kamera drone. Karena kamera drone kebanyakan lebih yang wide lebih ke kaya stablisyit lokasi atau memperlihatkan yang gak bisa dijangkau kamera darat. Trus point of view si marshal ya karena kita pengen membangun adegan dimana pemirsa ngerasa ada disitu kita pengen oh kalau orang pusing kaya gitu ya shootnya jadi orang merasa ada disitu, jadi mereka tertarik untuk eh kenapa nih kenapa nih, jadi mereka stay kan, tujuan kita kan membuat mereka stay dari awal sampai akhir.

+ apa yang membuat program MTMA masih bertahan hingga sekarang

- Yang bikin bertahan khusus My Trip yang pertama masih diminati itu bisa dilihat dari antusiasme mereka entah ditunjukkan lewat media sosial atau lewat ketika misalkan shooting di daerah-daerah antusiasmenya atau by data yang dihadirkan dari AC Nielsen dan yang gak kalah penting adalah dari penjualan program itu sendiri. Karena sebuah program tv bisa hidup ketika dia laku dijual kan, ketika ada pengiklan, ketika ada spot-spot iklan yang masuk mau nggak mau itu yang membiayai sebuah program.

+ apa sih strategi kreatifnya?

- Kalau strategi kreatifnya kita terus mengembangkan konten dan kosep setiap episode. Jadi kalau misalkan orang bilang “air lagi, air lagi” padahal kalau mereka memang bener-bener ngikutin setiap episode pasti ada bedanya pasti ada perubahannya, even

yang namanya lompat pasti beda-beda. Jadi strategi kreatifnya variasi konten, trus berusaha untuk update, trus tetep memunculkan sisi-sisi hiburan, tetep berusaha cari tau yang diinginkan penonton itu yang kita deliver.

+ apa yang membedakan MTMA dengan program acara yang lain?

- Hostnya dong. Hahaha. Host My Trip gak ada di program travelling yang lain kan, hostnya ganteng-ganteng, cakep-cakep. Trus lokasi dan aksi yang kita tampilkan itu berbeda jadi bolehlah nanti coba kamu lihat, kita sama-sama misalkan ke Bromo gitu. Mungkin program travelling yang satu akan melihat “itu gunung Bromo, dengan ada gunung batok gunung apa, kita coba naik keatas waw pemandangannya indah” . tapi kalau yang dilakukan My Trip adalah what would you do disitu gitu. Jadi My Trip akan mengeksplere keindahan dan menunjukan gunung Batok itu dengan cara downhill, dengan cara main skate yang ditarik. Jadi ada yang dilakukan dilokasi itu gak cuma dipertontonkan keindahannya, ada aksinya gitu.

+ Pada ulang tahun kedua kenapa semua host ditampilkan dan kenapa perempuannya hanya Nadhine?

- Balik lagi namanya episode spesial dan apalagi ulang tahun makanya kita punya konsepnya adalah mengumpulkan semua host di satu episode itu. Dan kenapa cuma Nadhine waktu itu host ceweknya karena menurut kami baru Nadhine yang bisa memenuhi kriteria-kriterianya My Trip untuk host cewek. Kalau sekarang kan ada Putri Marino karena kita menganggapnya oke ini bisa dan masuk untuk kriteria yang kita butuhkan di My Trip. Jadi kenapa cewek lebih sedikit daripada cowok, kebutuhan program. Kebutuhan program ini, look program ini kebetulan memang lebih banyak bisa diwakilkan oleh sosok si cowok-cowok ini. Untuk cari cewek emang agak susah sih host yang bisa adventure tapi tetep cantik, tetep berani itu susah. Ada yang cantik

tapi gak berani, ada yang berani tapi kurang cantik, ada yang cantik dan berani tapi kurang My Trip. Yang bisa ngerasain kurang My Trip atau enggak ya memang team produksi tapi pasti nanti ketika dimunculkan di tv pasti penonton ngerasa ngak cocok nih, cocok nih, pasti akan ngerasa. Kadang kita juga beberapa kali kan sering datengin bintang tamu.

+ Adakah host utama di ulang tahun kedua MTMA?

- Enggak ada. Semua porsinya tetap sama.

+ Posisi struktur kerja?

- Paling tinggi executif producer,

+ kerabat kerja

- Jadi kalau eksekutif produser itu kalau di ilmunya kan sebenarnya lebih banyak ke soal budgeting, di MTMA juga sama karena aproval budget harus berdasarkan tanda tangan dari eksekutif producer ini. Cuma tambahannya lagi adalah eksekutif producer ini juga mengontrol, mengarahkan, gimana sebuah program itu running. Termasuk My Trip My Adventure, dia ikut preview setiap episode yang mau tayang, dia ikut mengarahkan MTMA ini mau berubahnya apa saja atau mau dibawa kemana itu eksekutif producer ikutan. Tapi dia tidak ikut shooting, jaranglah ikut shooting, hanya di spesial episode. Trus kalau misalkan producer dia menyusun budget, kemudian dia memproduksi, artinya dia juga ikut kelapangan, dia juga mengkoordinir crew maupun talentnya, hostnya. Producer ini juga bertugas untuk memeriksa konten yang disusun oleh kreatif. Jadi kalo misalkan kreatif sudah ngajuin kemudian ada yang tidak sesuai atau menurut producer kurang bagus dia berhak untuk merombak atau merubahnya. Kemudian dilapangan dia juga sebagai pimpinan produksi. Kalau asosiate producer

tugas-tugasnya sebenarnya hampir sama dengan producer bahkan di program-program tertentu ada yang associate producer tidak punya producer which is dia jadi pimpinan tertinggi di program tersebut. Tapi kalau misalkan di program My Trip kan ada producer, associate producer job desk di lapangannya sih sama sebenarnya, Cuma associate itu kan istilahnya masih baru gitu lah, dia memback-up juga kerjanya producer. Kalau kreatif itu dia memang lebih banyak mengurus konten, dia harus meriset materi yang mau di shooting, trus dia membuat script, dia membuat rundown, dia harus survey juga kemudian dia juga menjadi perpanjangan tangan producer dilapangan untuk ngebrief ke artisnya.

- Oiya satu lagi kalau yang producer tadi juga untuk MTMA jadi sutradara juga ya karena dia yang mengarahkan blockingan si hostnya juga. Trus kalau production asisten ini lebih banyak ke teknis, jadi mereka yang mempersiapkan bookingan alat-alat gitu atau power man kaya kameramen gitu dia yang booking. Dia yang mengeluarkan alat juga ketika mau shooting dan dia yang bertanggung-jawab atas penggunaan alat-alat itu di lapangan. Jadi kalau misal oke udah mau take, clip on-nya udah ready belum dipasangin ke host, yang kaya gitu production asisten. Nanti ketika shooting selesai production asisten juga akan ngerastat materi shooting berdasarkan rundown dan script yang dibikin oleh kreatif. Dirastat lalu dibawa ke editing online, dan dia bareng-bareng sama editor ngedit tuh ngawasin sih, maksudnya dia harus tetep harus mengontrol si editor ini ya mau di-apain copy stock itu.
- Kalau penata gambar, ada editor, dia yang meng-operate mesinnya tapi si PA harus mendampingi karena biar taste -nya sama. Kalo editor soalnya dia nggak Cuma ngedit my trip dan mereka juga kerjanya per-shift, sehingga untuk menjaga benang merah per episode ini kan harus ada satu orang produksi yang incharge.

+ penghargaan

- Masuk berapa besar program terbaik di KPI, kalau piala-piala gitu belum deh, lebih ke apresiasi VR apa segala macam gitu aja deh.

1. Siapakah penanggung jawab strategi kreatif MTMA? Apakah eksekutif produser atau produser atau tim kreatif?

2. Hingga saat ini sudah berapa episode yang ditayangkan oleh MTMA? Sejak awal penayangan MTMA hingga saat ini, 13 elemen strategi kreatif (Target Penonton, Bahasa Naskah, Format Acara, *Punching Line*, *Gimmick* dan *Funfare*, *Clip Hanger*, *Tune* dan *Bumper*, Tata Artistik, *Musik dan Fashion*, *Ritme* dan *Birama* acara, Logo Dan *Musik Track Id Tune*, *General Rehearsal*, *Interaktif program*) apakah ada perubahan dari elemen tersebut? Jika ada perubahan, dimana letak perubahan dari elemen strategi kreatif tersebut dari setiap episodenya?

3. Apakah produser mengetahui semua kerja tim produksi dari asisten produsen hingga editor?

Jawab :

1. Eksekutif Produser
2. Sekitar 370 episode (kurun waktu 3 tahun). Tentang strategi kreatif ini sudah saya jawab saat wawancara langsung, silakan dicek kembali. Hal tsb bisa saja berubah sesuai perkembangan.
3. Ya, Produser mengetahuinya.

Wawancara Tidak Langsung By Email

Tinjauan tentang Strategi Kreatif Produksi Program Siaran Televisi

A. TARGET PENONTON

1. Siapa saja target penonton MTMA?? Usia kisaran 13 – 35 th

A. Klasifikasi berdasarkan usia, apakah : (pilih salah satu atau lebih)

- a) Klasifikasi A: tayangan untuk Anak, yakni khalayak berusia di bawah 12 tahun
- b) Klasifikasi R: tayangan untuk Remaja, yakni khalayak berusia 12 – 18 tahun

- c) Klasifikasi D: tayangan untuk Dewasa, yakni khalayak berusia > 18 tahun
- d) Klasifikasi SU: tayangan untuk Semua Umur.
- B. Jenis Kelamin (hitungan dalam prosentase %) : Perempuan
 - a) Laki – laki
 - b) Perempuan
- C. Status Sosial (pilih salah satu atau lebih): ABC Class
 - a) Kelas atas atas (A+)
 - b) Kelas atas bagian bawah (A)
 - c) Kelas menengah atas (B+)
 - d) Kelas menengah bawah (B)
 - e) Kelas bawah bagian atas (C+)
 - f) Kelas bawah bagian bawah (C)
- 2. Mengapa target penontonnya yang dipilih demikian? Karena dengan ditentukannya target penonton, kita berharap bisa memberikan hasil program yang berkualitas.
- 3. Bagaimana proses penentuan target penontonnya? Untuk menyesuaikan target penonton bisa disesuaikan dengan konten program yang kita buat, setelah program tersebut tayang kita bisa melihat hasil rating share dan melihat berapa banyak penonton yang kita dapat, dan juga target penonton apakah sudah sesuai dengan yang diinginkan.
- 4. Siapa yang menentukan target penonton? AC Nielsen

B. BAHASA NASKAH

1. Bagaimana bahasa naskah yg digunakan dalam program MTMA? Bahasa yang digunakan untuk membuat naskah atau script voice over, cenderung menggunakan bahasa yang tidak terlalu formal atau lebih santai yang biasa digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Isi naskah bisa berupa tentang keseruan selama di lokasi shooting dan juga memberikan info-info lokasi yang didatangi ataupun fakta-fakta yang terdapat dari lokasi itu sendiri.
2. Mengapa memilih menggunakan bahasa naskah tersebut? Mengapa memilih bahasa naskah yang lebih santai, diharapkan agar penonton bisa lebih mudah menerima dan mengerti.

C. FORMAT ACARA

6. Apa format MTMA? Taping - EFP (Electronic Field Production) -
7. Apa yg melatarbelakangi pemilihan format tersebut? Karena kondisi shooting yang dilakukan di alam terbuka dan juga harus pindah dari satu lokasi ke lokasi yang lain, sehingga tidak memungkinkan untuk penayang program tersebut ditayangkan secara live.
8. Siapa yang menentukan program MTMA dikemas dalam format tersebut? Executive Producer
9. Apakah MTMA pernah mengalami perubahan format? Jika pernah, kapan dan kenapa format diubah? Tidak pernah.

D. PUNCHING LINE

1. Apakah dalam program MTMA menggunakan *punching line*? Iya.
2. Seperti apa *punching line* yg digunakan dalam program MTMA? Biasanya dilakukan pada saat membuat konten spesial, seperti ulang tahun MTMA, atau menyambut hari-hari besar.
3. Pada saat apa *punching line* digunakan?
4. Berapa intensitas penggunaan *punching line* dalam setiap program penayangan MTMA?
5. Mengapa menggunakan *punching line* tersebut?

E. GIMMICK AND FUNFARE

1. Apakah dalam program MTMA menggunakan *gimmick*? Gimmick biasanya dilakukan tergantung dengan konten yang dibutuhkan ataupun kondisi di lapangan.
2. Seperti apa *gimmick* yg digunakan dalam program MTMA? Gimmick dilakukan biasanya sesuai dengan realita atau situasi kondisi yang terjadi di lapangan.
3. Pada saat apa *gimmick* digunakan? Pada saat konten tidak menemukan benang merah atau terlalu *dragging*.
4. Berapa intensitas penggunaan *gimmick* dalam setiap program penayangan MTMA? Sesuai dengan kebutuhan.
5. Mengapa *gimmick* tersebut digunakan? IDEM (jawaban sesuai dengan pertanyaan ke-4)

6. Apakah program MTMA menggunakan *funfare*? Tidak ada
7. Seperti apa *funfare* program MTMA?
8. Mengapa MTMA menggunakan *funfare* tersebut?

F. CLIP HANGER

Clip hanger adalah sebuah *scene* atau *shot* yang diambangkan karena adegan terpaksa dihentikan oleh *commercial break* (iklan). *Clip hanger* digunakan untuk membuai penonton dengan membuat penonton penasaran pada apa yang akan terjadi selanjutnya sehingga penonton tidak berpindah ke lain *channel*.

1. Apakah program MTMA menggunakan *clip hanger*? Iya
2. Seperti apa *clip hanger* yg digunakan dlm program MTMA? Pada saat host sedang melakukan suatu adegan yang menantang.
3. Pada saat apa *clip hanger* digunakan?
4. Siapa yang membawakan *clip hanger*? Host
5. Berapa intensitas menggunakan *clip hanger* dlm setiap program penayangan MTMA?
Tergantung situasi tida
6. Mengapa *clip hanger* tersebut digunakan?
- 7.

G. TUNE AND BUMPER

Opening tune merupakan identitas pembuka acara dengan durasi 30 detik sampai 2,5 menit, dan *bumper* adalah identitas perantara acara dengan durasi 5 detik. Penggunaan *bumper* dikenal sebagai sebuah prinsip *The Golden 5 Seconds*. *Tune* dan *bumper* harus dibuat semenarik mungkin karena selalu diputar ulang setiap memulai ataupun mengakhiri tayangan dan paling sering dihafal oleh pemirsa.

1. Apakah program MTMA menggunakan *Tune and Bumper*? Tidak.
2. Seperti apa *Tune and Bumper* yg digunkan dalam program MTMA?
3. Pada saat apa *Tune and Bumper* digunakan?
4. Berapa intensitas menggunakan *Tune and Bumper* dalam setiap program penayangan MTMA?
5. Mengapa *Tune and Bumper* tersebut digunakan?

H. PENATAAN ARTISTIK

Penataan artistik atau sering disebut tata panggung pada suatu program dan juga menjadi identitas program. Tata artistik untuk setiap program tidak sama, hal ini karena tata artistik disesuaikan dengan referensi acara yang diproduksi. Selain itu penataan artistik juga menjadi panduan bagi kameramen dalam menentukan *blocking* pengambilan gambar.

1. Apakah program MTMA menggunakan Penataan Artistik? Iya.
2. Seperti apa Penataan Artistik yg digunakan dlm program MTMA? Melalui pemandangan alam dari lokasi shooting yang akan digunakan.
3. Mengapa Penataan Artistik tersebut digunakan?

I. MUSIC AND FASHION

1. Apakah program MTMA menggunakan *Music and Fashion* ?
2. Seperti apa *Music and Fashion* yg digunakan dalam program MTMA?
3. Pada saat apa *Music and Fashion* digunakan?
4. Berapa intensitas penggunaan *Music and Fashion* dalam setiap program penayangan MTMA?
5. Mengapa *Music and Fashion* tersebut digunakan?

J. RITME DAN BIRAMA ACARA

1. Apakah program MTMA menggunakan Ritme dan Birama Acara ? Tidak.
2. Seperti apa Ritme dan Birama Acara yg digunakan dalam program MTMA?
3. Berapa intensitas penggunaan Ritme dan Birama Acara dalam setiap program penayangan MTMA?
4. Mengapa Ritme dan Birama Acara tersebut digunakan?

K. LOGO DAN MUSIC TRACK UNTUK ID TUNE

1. Apakah program MTMA menggunakan Logo dan *Music Track* untuk *ID Tune*? Tidak.
2. Seperti apa Logo dan *Music Track* untuk *ID Tune* yg digunakan dalam program MTMA?

3. Pada saat apa Logo dan *Music Track* untuk *ID Tune* digunakan?
4. Siapa yang membuat Logo dan *Music Track* untuk *ID Tune* ?
5. Berapa intensitas penggunaan Logo dan *Music Track* untuk *ID Tune* dlm setiap program penayangan MTMA?
6. Mengapa Logo dan *Music Track* untuk *ID Tune* tersebut digunakan?

L. GENERAL REHEARSEL (GR)

Yaitu latihan yang dilakukan sebelum syuting berlangsung. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan yang mungkin terjadi ketika produksi. Yang menjadi perhatian ketika GR yaitu *camera blocking*, tata lampu, dan tata suara.

1. Apakah program MTMA menggunakan *General Rehearsel* ? Tidak ada.
2. Seperti apa *General Rehearsel* yg digunakan dalam program MTMA?
3. Pada saat apa *General Rehearsel* digunakan?
4. Berapa intensitas penggunaan *General Rehearsel* dalam setiap program penayangan MTMA?
5. Mengapa *General Rehearsel* tersebut digunakan?

M. INTERACTIVE PROGRAM

Yaitu suatu percakapan atau interaksi timbal balik dengan pemirsa di rumah. Selain digunakan untuk mengetahui minat pemirsa terhadap suatu tayangan, interaktif dengan pemirsa juga bermanfaat untuk pengembangan ide – ide kreatif acara selanjutnya. Dengan adanya interaktif dengan pemirsa, pemirsa akan merasa dilibatkan dan semakin tertarik pada program bersangkutan.

1. Apakah program MTMA menggunakan *Interactive Program*? Biasanya saran dan kritik bisa melalui akun media sosial program ataupun melalui email.
2. Seperti apa *Interactive Program* yg digunakan dalam program MTMA?
3. Pada saat apa *Interactive Program* digunakan?
4. Siapa yang membawakan *Interactive Program*?
5. Berapa intensitas penggunaan *Interactive Program* dalam setiap program penayangan MTMA?
6. Mengapa *Interactive Program* tersebut digunakan?